STANDARD ATARI ST

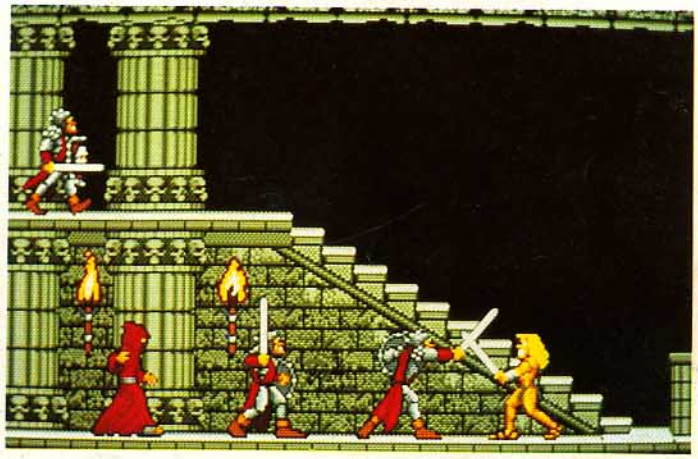
ST MAGAZINE

NOUVEAU SERVEUR ST MAG

N°10/25F

JUIN 87

UNE NOUVELLE RACE DE JEUX



SOLUTION : UNE GESTION COMMERCIALE COMPLETE

K SPREAD 2 CONTRE CALCOMAT PLUS

CREEZ VOTRE JEU VOUS-MEME EN GFA

INITIATION AU ST ET AU BASIC

SUPERBASE : SUPER BASE ?

M 2907 - 10 - 25,00 F

Belgique : 220 FB - Canada : 6 $C - Suisse : 10 FS

COCONUT INFORMATIQUE

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

- PROGRAMMER EN C C'EST SÉRIEUX.
- CHOISIR UN TRAITEMENT DE TEXTE, C'EST IMPORTANT.
- OFFRIR GRATUITEMENT UN DRIVER POUR LES POSSESSEURS DE NL 10 C'EST SYMPA.
- L'ENVIRONNEMENT UNYX DANS LES UNIVERSITÉS ÇA EXISTE.
- AUGMENTER LA CAPACITÉ DE NOS LECTEURS DE DISK C'EST MALIN.
- VOUS PARLER DU MMU OU DU SHIFTER C'EST CALÉ.

JUIN : MOIS DE L'ÉTUDIANT

DANS LE MONDE DE LA MICRO-INFORMATIQUE LA COMPÉTENCE VAUT DE L'OR, CHEZ COCONUT C'EST GRATUIT. ALORS POURQUOI NE PAS NOUS VISITER DÈS AUJOURD'HUI.

ATARI 520 STF	**3990 F.**
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME **SM 125**	**4990 F.**
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8801**	**5990 F.**
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR **ATARI SC 1224**	**6490 F.**
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8832**	**6990 F.**
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME **SM 125** + IMPRIMANTE **STAR NL 10** + **TEXTOMAT**	**7490 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME **SM 125**	**6990 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8801**	**7990 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR **ATARI SC 1224**	**8490 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8832**	**8990 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME **SM 125** + IMPRIMANTE **STAR NL 10** + **TEXTOMAT**	**6490 F.**
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME **SM 125** + MALETTE BUREAUTIQUE (TRAITEMENT DE TEXTE, FICHIERS, TABLEUR, OUTILS)	**7990 F.**
ATARI 1040 +SCIENTIFIQUE + SM 125	**9990 F.**

MONITEUR MONOCHROME **ATARI SM 125**	**1690 F.**
MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8801**	**2590 F.**
MONITEUR COULEUR **ATARI SC 1224**	**2990 F.**
MONITEUR COULEUR **PHILIPS CM 8832**	**3490 F.**
LECTEUR DISK **1 MÉGA ATARI SF 314**	**1990 F.**
DISK DUR **20 MÉGA ATARI**	**4990 F.**
IMPRIMANTE **SMM 804 ATARI**	**1990 F.**
IMPRIMANTE **STAR NL 10** COMPLÈTE	**2890 F.**
MALETTE BUREAUTIQUE	**1000 F.**
CABLE IMPRIMANTE **ST** BLINDÉ	**180 F.**
CABLE PÉRITEL	**180 F.**
CARTOUCHE ENCRE **SMM 804**	**45 F.**
CARTOUCHE ENCRE **STAR NL 10**	**79 F.**
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE **STAR NL 10**	**800 F.**
DISQUETTE **SONY 3,5 SF** x 10	**150 F.**
DISQUETTE **SONY 3,5 DF** x 10	**190 F.**
BOITE DE RANGEMENT A CLÉ **SS 50**	**150 F.**
DISQUETTE **BROWN 3,5 SF** x 10	**120 F.**
JOYSTICK PROFESSIONAL MICRO CONTACTS	**170 F.**
ÉCHANTILLONNEUR DE SONS **SAMPLER**	**2590 F.**
SEQUENCER 20 PISTES **HYBRID ART**	**950 F.**
SEQUENCER 24 PISTES **STEINBERG**	**2490 F.**

LOGICIELS - **UTILITAIRES** - **JEUX** **PÉRIPHÉRIQUES** **LIBRAIRIE** **CONSOMMABLES**

- ACCÈS GRATUIT AUX LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC POUR NOS CLIENTS.
- CONDITIONS SPÉCIALES AUX ÉTUDIANTS ET COMITÉS D'ENTREPRISE (Carte obligatoire).
- TOUT NOTRE MATÉRIEL EST TESTÉ AVANT D'ÊTRE MIS A LA VENTE.
- SERVICE APRÈS VENTE A RÉPUBLIQUE DU LUNDI AU VENDREDI ASSURÉ PAR NOS TECHNICIENS.
- POUR GARANTIR LA QUALITÉ DE NOTRE MATÉRIEL, NOUS NE VENDONS PAS DE MICRO-ORDINATEUR PAR CORRESPONDANCE.

Référence 169 du service-lecteurs (page 34)

BARBARIAN EST DÉJÀ LÀ ! TERRORPODS EST IMMINENT !

Deux grandes nouveautés de Psygnosis !

BARBARIAN

Pouvez-vous incarner Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?
Etes-vous le guerrier qui pénètrera dans le royaume fantastique de Durgan, un monde souterrain terrorisé par le diabolique Nécron ?
Pouvez-vous plonger dans l'aventure, essuyer les attaques dévastatrices, déjouer les pièges cachés, éliminer les effroyables créatures macabres qui s'acharnent sur vous ?
Votre quête : détruire le repaire de Nécron le Maudit. Votre récompense : la couronne du royaume !
Votre tâche est gigantesque ! Vous devez utiliser toutes vos ressources, vaincre vos terreurs les plus profondes, utiliser tous les pouvoirs et les armes dont vous disposez.
D'atroces périls vous attendent.
Survivrez-vous ?...
Etes-vous Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

TERRORPODS

L'attente a été longue... Alors que le soleil disparaît derrière l'horizon, l'atmosphère hostile de Colian, un monde battu par les vents, semble s'alourdir encore. La journée a été torride, mais à la nuit tombante, la température est déjà en dessous de zéro. Le paysage est si froid et si sauvage que l'intérieur du vaisseau en paraît presque confortable.
Mais la vague de mélancolie dans laquelle vous vous enfonciez vole soudain en éclats. Une sirène hurle dans les écouteurs, le tableau de bord semble devenir fou, une multitude de lumières se met à flasher dans tous les sens.
Horreur ! Que se passe-t-il ?
Frénétiquement, vous jetez un coup d'œil au scanner, cherchant à démêler l'écheveau de données qui défile devant vous, essayant désespérément à comprendre ce qui vous arrive.
Et soudain, votre sang se glace. Non ! Pas ça, surtout pas *ça*... Les Terrorpods !

ARENA

La simulation sportive.

BRATACCAS

Devenez Kyne, le scientifique terrien accusé de fraude génétique.

DEEP SPACE

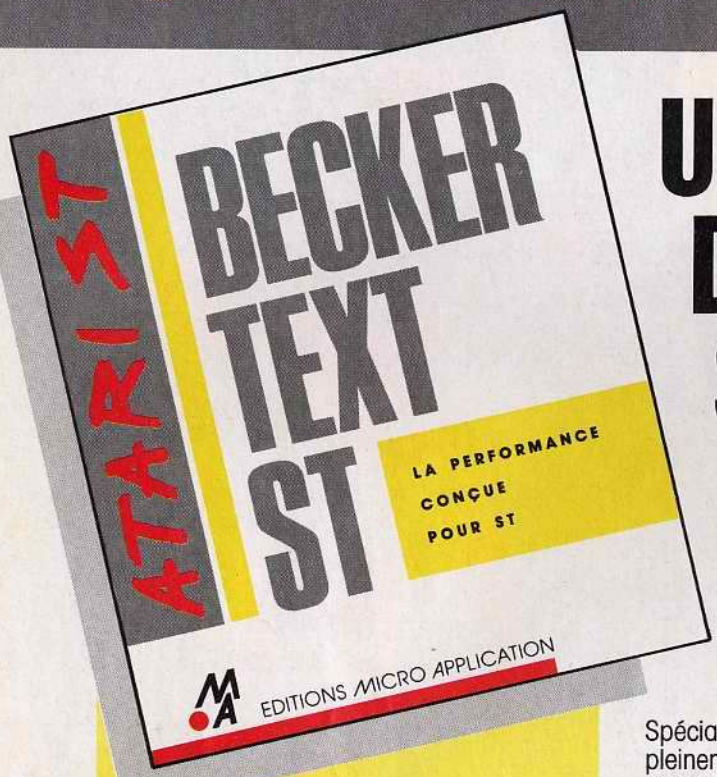
La guerre spatiale ultime.

Versions couleur 512 Ko disponibles pour Atari ST et Amiga - moniteurs couleur uniquement.

- BARBARIAN
- TERRORPODS
- DEEP SPACE
- BRATACCAS
- ARENA
- ARENA BRATACCAS

16/32 DIFFUSION
EN EXCLUSIVITE
Disponible sur ST et AMIGA
3-5, rue de Solférino
92100 Boulogne
TEL. : (1) 46 21 38 13
TELEX : 633026

ATARI ST



UN TRAITEMENT DE TEXTE SURPUISSANT POUR UN SUPER MICRO.

Spécialement conçu pour l'ATARI ST, BECKERtext vous permet de tirer pleinement parti des capacités de votre machine grâce à l'intégration des derniers concepts technologiques en matière de logiciel. BECKERtext utilise au maximum l'interface graphique GEM, et allie la puissance et la rapidité d'exécution au confort d'utilisation maximum. BECKERtext la performance au juste prix. (750 F. TTC)

Principales fonctions :

- Visualisation et formatage directs et instantanés du texte tel qu'il sera imprimé (gras, souligné, exposant, indicé...).
- Toutes les fonctions du traitement de texte sont disponibles : déplacement, copie..., fonctions de recherche et remplacement, pagination, tabulation...
- Mémorisation de phrases types associées à une touche de fonction (4800 caractères au total).
- Création automatique d'index et de sommaires.
- Sélection de 4 polices de caractères.
- Débrayage du mode WYSIWYG pour des opérations accélérées.
- Fonctions de calcul étendues (+, —, /, *, %) dans le texte ou sur des colonnes et des lignes (somme...).
- Impression du texte en vertical ou en colonnes, et intégration de graphismes.
- Fonctions de mailing avec ouverture sur d'autres logiciels (DATAMAT, SUPERBASE...).
- Interface avec CALCOMAT.
- Fonction dictionnaire intégrée.

OFFRE ESTIVALE
(du 6 juin au 31 juillet 1987)

GRATUIT : LE SUPER TEE-SHIRT "L'ENERGIE MICRO" DE MICRO APPLICATION.

Profitez-en : votre revendeur préféré vous remettra gratuitement jusqu'au 31 juillet le super tee-shirt "L'Energie Micro" pour l'achat du logiciel BECKERtext de Micro Application.

Pour connaître l'adresse du revendeur Micro Application le plus proche, téléphonez au : (1) 47.70.32.44.

L'ÉNERGIE MICRO

VPI

EDITORIAL

Je n'ai pas peur de le dire : la ligne ST possède, en France, le magazine qu'elle mérite. Quelque part, d'ailleurs, le magazine et le ST se ressemblent : un rapport qualité/prix sans concurrence possible, fondé sur une conviction, la passion, l'imagination et l'éfficacité. Le ST progresse, et nous avec.

10 numéros de ST Magazine, ce sont 16 salons internationaux visités, plus de 150 logiciels testés (dont 65 de jeux), tous les langages de programmation analysés et comparés, des dizaines et des dizaines de questions ou problèmes résolus en réponse à votre courrier, des quantités de revues étrangères disséquées, tous les livres consacrés au ST chroniqués.

Ce sont aussi des initiations aux langages les plus répandus, une boutique qui commercialise VOS logiciels à des prix raisonnables, un serveur qui vous permettra de vous rencontrer et de télécharger tous les logiciels de la boutique sans sortir de chez vous, des fiches à collectionner et des réglettes à utiliser, des dossiers en préparation sur tous les sujets ou les domaines même que le ST révolutionne (musique, images, intelligence artificielle, jeux...)

Dans ce numéro, nous avons encore augmenté la pagination, le nombre de pages couleur, le nombre d'articles, et proposé de nouvelles rubriques. Tout cela, nous l'avons fait sans l'aide de quiconque (en dehors de nos collaborateurs, bien sûr), pas même, et c'est un comble, celle d'Atari ; et nous continuons dans l'indépendance la plus totale. Chaque abonnement renforce la position du magazine, c'est capital.

Nous allons même jusqu'à penser que nous avons largement contribué à la crédibilité du ST et à faire de lui ce qu'il est aujourd'hui. A un moment où un très grand nombre de personnes qui vont acheter le ST dans les années à venir l'ignorent encore, nous avons déjà fait tout ça. Avec vous, nous ferons plus encore.

La ligne ST a maintenant fait ses preuves, ST Magazine aussi.

Comité de rédaction : Jean-Michel DUBOIS. Godefroy GIUDICELLI. Directeur de la publication et homme orchestre : Godefroy GIUDICELLI. Directeur technique : Jean-Michel DUBOIS. chefs de rubrique : Loïc DUVAL. Laurent KATZ Ont collaboré à ce numéro : Nicole LAMBERT. Florence NIVELET. Yann MELET. Thierry OQUIDAM. Laurent BESLE. Franck JEANNIN. Sébastien CARCONE. Cyril CAMBIEN. Stephane LAVOISARD. Christophe BONNET. François PAUPERT. François GABERT. Jean-louis GILLET. François GUILLEMÉ. Etienne DEMAILLY. Michel BAZIEU. Claude SÉRU. Eric BACHER. Jean DESCOINS. Patrick TAVARIS. Réussite's auteur. ST-MAGAZINE est édité par PRESSIMAGE, S. A. R. L. de presse au capital de 2000 francs. 210, rue du faubourg Saint-Martin. 75010 PARIS. Dépot légal : 2 ème trimestre 1987. Tarif de l'abonnement : 200frs (10 numéros)
Toute reproduction de textes et documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.
Imprimé en France : ROTO 61-Torcy * SNIL-Aulnay-sous-bois * RBI. Photogravure ROBIN . Transcodage et photogravure INCIDENCES.
PUBLICITÉ : Antoine HARMEL (1) 42 49 56 29

SOMMAIRE

JUIN 87

6	SERVEUR	
	P. A. O.	8
10	LONDRES ATARI SHOW	
	TABLETTE TACTILE	17
18	K SPREAD 2/ CALCOMAT +	
	SOLUTION : GESTION COMMERCIALE	22
28	GFA DRAFT/ GFA VECTOR	
	LINGUISTIQUE	30
32	MIDI (4 ET FIN)	
	PRO 24 VERSION 2. 0	33
35	INITIATION AU ST ET AU ST BASIC	
	REUSSITE : JEU EN ST BASIC	A
D	CREEZ VOTRE JEU EN GFA (1)	
	FICHES DE ST MAG	●
E	GERER LES RESSOURCES EN GFA (2)	
	GEM (4)	G
47	LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE	
	DBMAN/DBASE 3	54
56	LES BONNES ADRESSES	
	SUPERBASE	58
63	DIGITALISEUR PRO	
	COURRIER DES LECTEURS	66
71	JEUX	
	L'AVENTURIER FOU	74
75	HIT PARADE PETITES ANNONCES	
	JEUX	77
82	NEWS	
	PREVIEWS	86

Ce numéro comprend au centre un encart folioté des lettres A à H

APRES ST MAG (LE JOURNAL), ST MAG (LE FILM), ST MAG (LA CHAINE DE TELE), ST MAG (LE CONGLOMERAT INTERNATIONAL), VOICI ST MAG (LE SERVEUR) !

Autant vous dire tout de suite que la décision n'a pas été facile. D'un côté, créer un serveur pour, en quelque sorte, fédérer les utilisateurs de ST, pour leur apporter des informations, leur permettre de se regrouper, ça nous intéressait. D'un autre côté, comment le faire ? Ca coûte très cher et il faudrait le mettre sur Télétel 3 pour amortir. A-t-on le droit de faire payer un service 60 francs de l'heure ? On a retourné ça dans tous les sens, on a pensé à faire un monovoie (qui serait occupé en permanence, naturellement), à le mettre en Télétel 2 (mais comment amortir ?), à ne pas en faire du tout (un peu triste), et on en est arrivé à la conclusion qu'après tout, Télétel 3 restant le seul moyen d'y parvenir, on s'arrangerait avec nos consciences.

Alors à vous d'être un peu responsables. C'est un service qui peut être cher lorsqu'on n'y prend pas garde. En restant une heure tous les jours sur le serveur, ça fait 1800 francs de facture téléphonique par mois. Alors allez au plus rapide et ne tardez que si vous êtes riche !

Sachez cependant que nous allons vous faciliter la tâche. En effet, dès le mois prochain, vous trouverez à la fois en téléchargement sur le serveur et à la boutique de Pressimage un logiciel permettant de récupérer des pages minitel et de les réafficher lorsque vous avez mis fin à la communication, afin d'économiser du temps de connection. Et sans ça, qu'est-ce qu'il y a dessus ? Comme dans tout bon serveur qui se respecte, il y a des forums en direct (graphiques), une messagerie commune et des boîtes à lettres (avec répondeur, annuaire, déroutage des boîtes...). Mais il y a aussi un concours (qui vous permettra ce mois-ci de gagner un disque dur), des infos au jour le jour, un service qui nous permettra de vous répondre sous 24 heures et surtout du téléchargement.

Qu'est-ce que le téléchargement ? C'est une astuce à la fois hard et soft qui vous permet de charger dans votre ST un logiciel qui se trouve chez nous. Le principe : vous connectez votre ST à un minitel par le moyen d'un câble spécial (le même que celui d'Emulcom). Vous appelez le serveur, vous demandez un logiciel, vous attendez un peu (pour vous donner une idée, 30 Ko nécessitent 8 minutes) et hop, le programme se trouve sur votre disquette. Tout est prévu : si votre ligne téléphonique n'est pas bonne, tous les octets mal reçus sont renvoyés jusqu'à ce qu'ils soient bien reçus ! On peut ainsi télécharger n'importe quoi, aussi bien des images que des programmes, des textes...

Vous pourrez télécharger tout ce qui se trouve dans la boutique de Pressimage. Les auteurs des logiciels seront rémunérés au prorata du temps total de téléchargement et de leurs ventes dans le journal.

Si vous éprouvez des difficultés à vous retrouver dans le serveur, vous pouvez consulter la rubrique « Au secours », qui vous indiquera comment vous diriger pour arriver à ce que vous voulez. Pour aller lire cette rubrique, à n'importe quel moment, tapez #A et Envoi.

Le serveur est appelé à grandir. Nous sommes attentifs à toutes les propositions qui tendraient à l'améliorer, à le rendre plus convivial, plus complet.

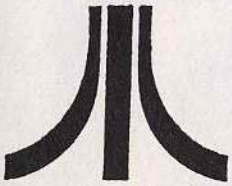
COMMENT FAIRE ?

Comment faire quoi ? Ah oui, pardon. Pour télécharger, il faut deux choses : un câble et un programme. Vous les trouverez à la boutique de Pressimage à 195 francs les deux. Cependant, si vous possédez déjà le système de Canal 4 (SM1) ou d'Hebdogiciel (HG), inutile d'en racheter un second : il est parfaitement compatible !

LE SERVEUR ST MAG EST AU 3615 CODE SM1*STMAG

INFOMANIE

LE TEMPLE DE L'ATARI ST



3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUNDI-SAMEDI 9H/20H

PARKING

520 STF	3990
520 STF + SM 125	4990
520 STF + SM 1224	6490
1040 STF + SM 125	6990
1040 STF + SM1224	8490
1040 BUREAUTIQUE	7990
1040 SCIENTIFIQUE	9990
1040 + PRO 24	8990

MONITEUR SM 125	1690
MONITEUR SC 1224	2990
DRIVE ATARI SF 354	1490
DRIVE ATARI SF 314	1990
DRIVE CUMANA 3"1/2	1650
DRIVE CUMANA 5"1/4	2450
DISQUE DUR SH 204	4990

IMPRIMANTES:	
ATARI SM 804	1990
STAR NL10	3490
STAR NB 24/10	6990
STAR NB 24/15	8490
CENTRONICS LASER PP8 1.5M	28000

TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
EXTENSION RAM 512K	1190
DIGITALISEUR REALTIZER	1750
DIGITALISEUR PRO	2950
MODEM DIGITELEC 2000 +	1990
MODEM DIGITELEC 2100 +	2750
DISQUETTES 3"1/2	140

STF 520+SM125+STAR NL10	7890	STF 1040+PRO 24+SM125+STAR NL10	11890
STF 520+SC 1224+ STAR NL 10	9390	STF 1040+SM 125+SH 204	11950
STF 1040+SLM125+STAR NL 10	9590	STF 1040+ SM 125+SH 204+ STAR NL 10	14690

POUR TOUTE CONFIGURATION INFOMANIE VOUS OFFRE DEUX LOGICIELS
(NOUS CONTACTER POUR LES TITRES DISPONIBLES)

SUPER OFFRE LIMITEE: 1040 MONOCHROME + SF 354 + FIRST WORD + DB MASTER ONE 8390

BUREAUTIQUE

AUTOFORMATION BUREAUTIQUE	990
CALCOMAT PLUS	790
COMPTA MEMSOFT	1790
DB MAN	1390
DB MASTER ONE	590
EVOLUTION	1990
EVOLUTION SUNSET	990
FACTURATION, STOCK	1890
FIRST WORD	589
FIRST WORD PLUS	995
HABAWRITER 2	745
LA PAYE	1790
MC BASE	1690
SOLUTION (STOCK)	2372
SUPERBASE	990
TEXTOMAT	450
VIP (SOUS GEM)	1890

PROGRAMMER

CAMBRIDGE LISP	1490
COMPILAT GFA	489
DESA	269
DEVPACK	539
K RESSOURCE	389
MCC MACRO ASSEMBLEUR	549
MCC MAKE	478
FPROLOG (FR)	870
FAST BASIC	890
FAST ASM (ASSEMBLEUR)	269
GFA BASIC	495
LATTICE C	1090
MCC PASCAL	790
MEGAMAX C	1690
MODULA 2	1490
PASCAL OSS	790
PRO FORTRAN	1390

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	639
ANIMATIC	319
ART DIRECTOR	549
CAD 3D	449
DEGAS ELITE	690
DIGITALISEUR REALTIZER	1750
DIGITALISEUR PRO	2950
EASY DRAW	790
FILM DIRECTOR	649
GFA DRAFT	990
GFA VECTOR	490
GRAPHIC ARTIST	1590
PAINT WORKS	349
PLUS PAINT	395
PUBLISHING PARTNER (FR)	1790
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490

MUSIQUE

CECILE 7 editeur pour DX7	990
CZ ANDROID	890
DIGIDRUM boite a rythme	289
DX ANDROID	1990
EZ SCORE editeur de partitions	990
EZ TRACK	890
GEN PATCH librairie pour synthes	1490
K MINSTREL	299
MUSIC STUDIO	320
SMPT TRACK 60 piste avec code	5750
ST STUDIO gestion de sons sur disk	320
PRO 24 STEINBERG	2750

DIVERS

BACK PACK	549
K SWITCH	299
EMULATEUR MACINTOSH	1699
EMULATEUR MS DOS	890
EMULCOM	890
FLASH	389
K COMM 2	799
QUICK MIND	339
REAL TIME CLOCK	490
ST TOOLKIT	299
Z TIME CLOCK	649

JEUX

ALTERNATE REALITY	289
ARKANOID	229
ARTIC FOX	399
BALANCE OF POWER	389
BASEBALL	359
WRESTLING	245
CHESS PSION	259
CHESSMASTER 2000	399
CHIFFRES ET LETTRES	286
CRAFTON ET XUNK	290
CRISTAL CASTLE	189
FLIGHT SIMULATOR 2	439

FLIGHT SIMULATOR MONOCHROME	459
FLIGHT SIMULATOR SCENARY DISK N1	199
FOOTBALL	359
GOLDRUNNER	249
GRAND PRIX 500 cc	229
HARDBALL	329
HIGH ROLLER	399
JOUST	289
KARATE KID 2	249
KING'S QUEST	399

KING'S QUEST 2	379
KING'S QUEST 3	399
LA HARCE	199
LEADER BOARD	289
LEADER BOARD TOURN	149
MACADAM BUMPER	299
MEAN 18	389
MERCENARY	299
METRO CROSS	269
OGRE	349
PAWN	229
PHANTASIE	359

PHANTASIE 2	339
ROADWAR 2000	344
SDI	379
SHANGAI	279
SHUFFLE BOARD	289
SILENT SERVICE	279
SKYFOX	289
SPACE QUEST	439
STAR FLEET 1	479
STARGLIDER	245
STAR RAIDERS	349
STRIKE FORCE	

HARRIER	239
SUNDOG	369
SUPER CYCLE	279
TASS TIME	289
TENTH FRAME	249
TRAILBLAZER	245
ULTIMA 3	499
XEVIOUS	279
WINTER GAMES	279
WORLD GAMES	269
WORLDKARATE	339

LES LOGICIELS SOULIGNES SONT LIVRES AVEC UNE NOTICE EN FRANCAIS EDITEE PAR INFOMANIE
TOUS NOS PRIX SONT TTC ET SONT VALABLES POUR LE MOIS DE JUIN

INFOMANIE SU MINITEL: 3615+SAM*INFM LES NOUVEAUTES; DES REPONSES A VOS PROBLEMES LOGICIELS; DIALOGUE AVEC INFOMANIE ET AVEC LES AUTRES UTILISATEURS ST.

BON DE COMMANDE ENVOI SOUS 24 HEURES
NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE.....VILLE.....
ENVOYER A INFOMANIE, 3, RUE PERRAULT 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
FRAIS DE PORT	30 FR

Urgent: recherche technicien SAV.

INITIATION A LA P. A. O.

ST magazine vous présentait le mois dernier un banc d'essai sur Publishing Partner, le premier logiciel de PAO disponible sur ST qui permet à tout un chacun de se prendre pour le M. Jourdain de la typographie. Si vous ne le saviez déjà, la PAO c'est la Publication Assistée par Ordinateur - connue sous le nom de Desktop Publishing outre-Manche - ou édition de bureau, ou mise en page électronique, ou tout ce que l'on voudra bien imaginer comme vocable. Par les temps qui courrent, il ne se passe pas une semaine sans qu'un article ne soit publié dans les quelques dizaines de titres que compte la presse informatique, pour disséquer un logiciel, ou évoquer la sortie d'un nouveau matériel. Le moment nous paraît donc opportun de faire le point non seulement sur la PAO, mais aussi sur toutes les techniques mises en œuvre, de la saisie d'un document à son impression. Nous nous limiterons quand même à un environnement micro-ordinateur, donc accessible à un particulier, un artisan, une PME ou même à un service d'une grande entreprise. En revanche, nous écarterons l'aspect PAO industrielle pour lequel les coûts sont sans commune mesure. Personne ne s'est réveillé un matin en jaillissant hors de son lit et criant « vite, un logiciel de PAO ou je meurs ! ». Ne croyez cependant pas que le milieu informatique soit saisi d'une nouvelle lubie. Le créneau est commercialement porteur, mais les besoins sont réels. La réalisation de bulletins d'information, de pages publicitaires, de tarifs, de brochures, que-sais-je encore, à l'échelle individuelle et avec une qualité toute professionnelle est enfin à la portée de tous. Il suffit de posséder un micro et le logiciel ad hoc. Manipuler un tel logiciel, c'est retrouver les moments d'émerveillement qui ont accompagné la découverte du Macintosh il y a quelques années. Quand cela débouche en plus sur un gain de temps, puisque le recours à un intervenant extérieur devient inutile pour réaliser la maquette, que demander de plus ? Le gain financier qui en résulte a vite fait de rentabiliser l'investissement réalisé à cette occasion. Bien entendu, au delà de plusieurs centaines d'exemplaires, l'intervention d'un imprimeur devient nécessaire. En revanche, il est inutile d'acquérir une imprimante laser pour une utilisation épisodique. De nombreux prestataires de service en mettent une à votre disposition, moyennant un tarif tout à fait raisonnable.

Au cours des mois qui viennent, nous allons développer successivement quatre thèmes. Le premier sera axé sur l'aspect logiciel et matériel. Nous parlerons de l'acquisition des données, qu'elles proviennent de programmes : traitements de texte, DAO, ou de numériseurs. Nous présenterons les différents produits de PAO existant sur Atari mais aussi, ne soyons pas sectaire, sur PC et Macintosh. Nous évoquerons brièvement les problèmes d'impression. Les deux articles suivants constitueront une initiation à la typographie et à la mise en page. Publishing Partner nous servira de support pour vous montrer qu'il n'y a pas que les chasseurs qui sont concernés par l'approche et la chasse ! Nous terminerons par l'impression. Nous passerons en revue les différents types d'imprimantes : technologie, critères de choix, puis nous examinerons comment l'imprimante s'attend à recevoir un texte issu de l'ordinateur. Nous verrons qu'il existe des langages de commandes qui répondent à cette attente. Nous parlerons du plus connu d'entre eux, Postscript, qui fait actuellement un véritable tabac dans ce domaine et tente de s'imposer comme standard face à des concurrents, DDL par exemple. Plus encore que les logiciels de Dessin Assisté par Ordinateur, l'émergence de la PAO coïncide avec la fin d'une ère, celle de l'IBM PC. Quel était le logiciel dont les démonstrations fleurissaient sur une majorité de stands ? Page Maker, « l'ancêtre » de la PAO conviviale. Et jamais le PC n'avait autant ressemblé à un Atari ou à un Mac. La page est maintenant tournée. Les nouveaux ordinateurs d'IBM, d'Apple et d'Atari, par leurs capacités graphiques, leur vaste mémoire et la puissance de leur processeur sont les machines idéales pour l'édition électronique. Les mémoires de plusieurs méga-octets seront monnaie courante d'ici la fin de l'année, permettant de travailler simultanément sur un nombre grandissant de pages. Les processeurs 16/32 bits (le 68000) ou 32 bits (le 80386 ou le 68020), assistés de coprocesseurs graphiques de plus en plus puissants permettent une rapidité de traitement et d'affichage ainsi qu'une résolution d'écran de plus en plus élevée.

Des définitions que l'on croyait inpensables il y a quelques années sur un ordinateur personnel (en gros 640 par 400 en monochrome) sont apparues, et sont en passe d'être remplacées par du 1000x1000 ou du 1200x800. Ne jetez pas votre ATARI par la fenêtre pour autant. Il semble que les constructeurs se soient orientés vers la sage politique de la carte additionnelle. Plutôt que de vendre à tout un chacun un matériel plus ou moins coûteux et dont il n'aurait pas l'usage, des capacités d'extension (Atari Méga ST, IBM PS, Mac SE) permettront l'implantation d'une carte graphique et la connection de moniteurs très haute résolution. Il sera ainsi permis de visualiser et de travailler sur l'intégralité d'une page A4 (21x29, 7). Reste à pouvoir et surtout vouloir commercialiser des écrans à un prix de revient raisonnable. Songez qu'aujourd'hui, un tel matériel pour le Macintosh coûte le prix d'un Atari Méga 2 ST associé à un disque dur et à une imprimante laser, Publishing Partner en prime. Seul Atari semble avoir la volonté de concevoir et de faire fabriquer des périphériques à un prix raisonnable. Pour les autres, l'accès au « professionnalisme » reste volontairement onéreux.

Toujours est-il qu'une saine émulation anime l'industrie informatique et que la PAO est un véritable catalyseur qui pousse au développement de matériels annexes de toutes sortes : numériseur d'images, analyseur d'écriture manuscrite, lecteur de textes imprimés. Outre les écrans, d'importants efforts sont produits pour proposer des imprimantes de moins en moins chères. Prenons les imprimantes matricielles.

FUJI annonce pour la rentrée un modèle 24 aiguilles (les types les plus courants en ont 9) pour 4000 F. Il y a deux ans, un tel modèle valait 15. 000 F et 10. 000 F l'an passé. C'est aussi le cas des imprimantes LASER, dont la barre de 20. 000 F hors taxes vient d'être franchie. Et ATARI pointe le bout de son nez.

Il en est de même du côté des logiciels, de manière plus significative sur le marché américain.

Préparer un logiciel de PAO qui fonctionne correctement, réponde aux besoins typographiques les plus courants et soit capable de piloter une imprimante laser, n'est pas une mince affaire. Il en existe à peine une dizaine qui méritent ce nom, mais déjà de nouveaux prétendants font leur apparition sur le marché anglo-saxon, Xpress en particulier. L'enjeu économique est important. Le prix d'une station de PAO s'échelonne entre 20. 000 francs (Atari, bien sûr) et plus de 100. 000 francs hors taxes (les autres, évidemment). Vu la demande potentielle, vous voyez que c'est une véritable aubaine pour les éditeurs de logiciels et les fabriquants d'ordinateurs et de périphériques ! Ajoutez à cela la formation, les contrats de maintenance, les consommables (papier, rubans, produits d'entretien) et la fourniture de prestations (maquettage, mise à disposition du matériel d'impression). Heureusement que nous avons choisi le ST, le rapport qualité-prix sera imbattable.

Sur ces quelques considérations qui nous l'espérons vous auront mis l'eau à la bouche, nous vous donnons rendez-vous au prochain numéro pour faire le point sur les logiciels disponibles, tous matériels confondus.

TONIC TILE

QUAND LA REALITE DEPASSE LA FICTION !

Grand concours d3m, ATARI,TILT

1°Prix: ATARI 2M°
2°Prix: ATARI 1040
3°Prix: ATARI 520
4°au10°Prix
1000Frs de Softs
11° au 20° Prix
Abonnements TILT

demandez le réglement du concours à votre revendeur

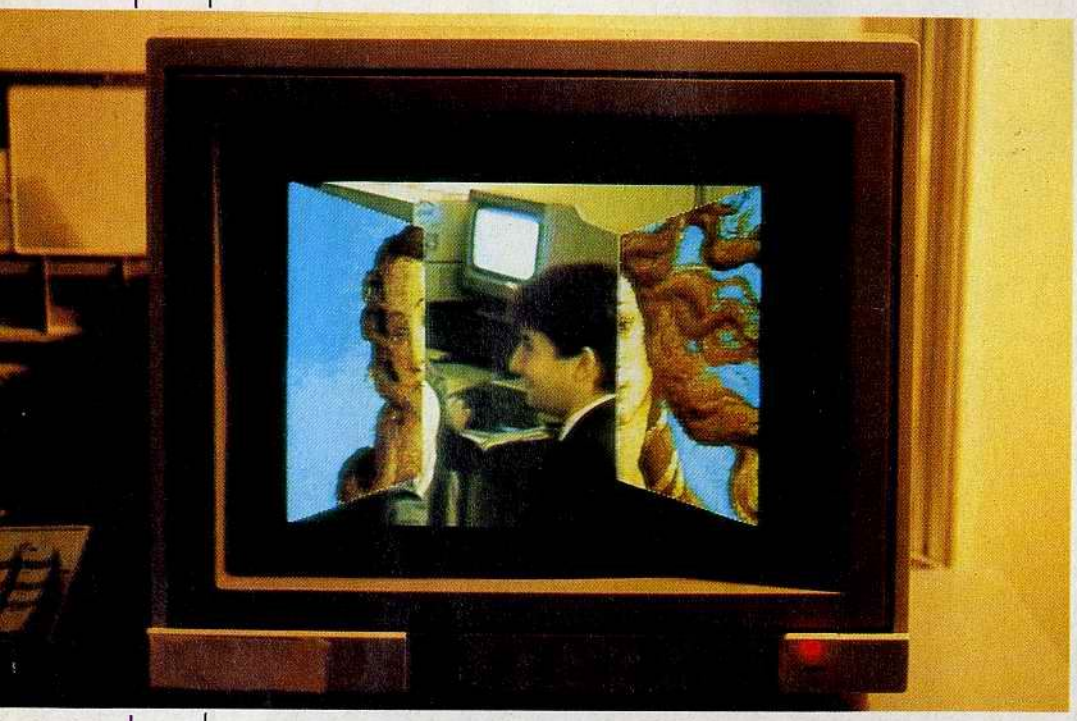
d3m

Tél: 46 09 03 11
Tx : 633 026 F

Logiciel disponible sur ATARI ST: 249Frs

ATTENTION, C'EST SHOW !

Décidément, les shows Atari, c'est tous les six mois, en ce moment. Il y en avait un du 24 au 26 avril au Novotel Hammersmith à Londres. Comment se fait-il qu'à chaque fois, il y ait toujours autant de nouveautés ?



Le Show Atari avait lieu sur deux étages différents. Le haut : calme et pondération, les nouveautés, la presse, la moquette et des cendriers. En bas : la foire, la fête, les revendeurs, les démos qui hurlent et les mégots sur la moquette. On commence par où ? Allez, le haut. Comme ça, si vous ne lisez l'article qu'à moitié, vous aurez au moins lu le plus chic. A moins que vous ne le lisiez à partir de la fin. Bref.

A TOUT SEIGNEUR...

Commençons tout de suite par le stand Atari. Et dans le stand Atari, commençons par les produits Atari, car il y en avait d'autres, comme nous l'allons voir.
On tourne un peu, on voit des 1040, des Méga ST, un PC, un PC différent, on remarque qu'il n'y a pas d'hôtesses et... Quoi ? Comment ça, un PC différent ? Ah ben oui, ça n'est effectivement pas celui qui nous a été présenté au Sicob. Regardons-le de plus près. La mémoire est la même (512 Ko), il a les mêmes caractéristiques d'écran (640*350, 16 couleurs parmi 64, modes graphiques EGA, CGA et Hercules en standard), les mêmes ports, le même processeur (8088, à 4. 7 ou 8 Mhz). Par contre, visuellement, je peux vous garantir que ça fait un choc. Autant le PC présenté au Sicob (désormais nommé « Entry level ») avait un look travaillé, dans le même style que les Mégas ST, autant celui-ci (« Expandable System ») est laid : il ressemble à tous les autres compatibles PC ! C'est une grosse boîte lourde et inesthétique, blanche, banale... Mais le plus frappant, ce sont les cinq slots d'extension qui sont dans la machine. Car ce sont les slots qui ont fait le succès du PC, comme ils ont fait le succès d'Apple : ils permettent de brancher absolument n'importe quoi, d'un instrument de mesure de précision à des co-processeurs, en passant par des relais de télécommande d'alarmes ou de trains électriques. Et dans l'Entry Level, ils avaient été oubliés ! On peut aussi intégrer au boîtier un second lecteur de disquettes 5« 1/4 ou un disque dur. Mais on ne m'empêchera pas de penser que ça reste un PC. Prix de l'Expandable System : toujours inconnu. Et l'Entry Level ? Inconnu aussi.
Continuons notre ronde. Un peu plus loin, il y a une SLM 804. Il faudra vous habituer à ce sigle : c'est l'imprimante laser Atari. Une résolution de 300 points au pouce (environ 12 points par millimètre linéaire), une capacité de huit pages/minute, polices de caractères au standard GDOS (donc virtuellement infinies), on regrette seulement qu'elle utilise la mémoire du ST pour composer, car il est impossible de faire autre chose pendant qu'on imprime. Prix prévu : entre 10 et 12. 000 francs.

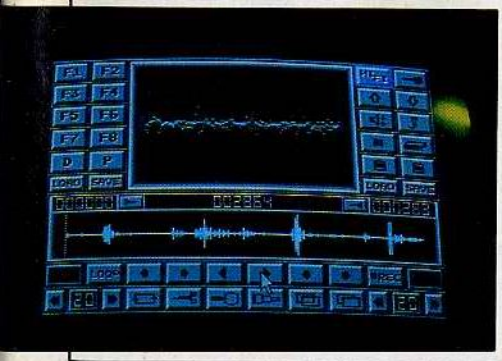
DES EXTRAS

Et pendant notre ronde, nous constatons qu'Atari UK a invité sur son stand des développeurs indépendants, probablement ceux qui avaient une bonne idée mais pas les moyens de se payer un stand pour eux seuls. D'abord, une petite boîte nommée Rendale présente un Genlock d'une qualité époustouflante pour 2000 balles. Rappelons qu'un Genlock est un dispositif qui permet de mixer des images provenant d'un micro et d'une tout autre source vidéo, comme une caméra ou un magnétoscope. Pour l'instant, seule la version PAL est prête. Les champs d'application sont infinis : démonstration dans des vitrines de magasins, publicité, génériques, vidéos d'entreprise, éducation...
Mais ce n'est pas le plus étonnant : dans un autre coin du stand Atari, deux types présentent un digitaliseur d'images, sans nom de société, sans digitaliseur terminé, juste avec une carte hâtivement soudée dans un 1040 et une télé qui tourne à côté. Pendant un moment, alors que la télé repasse une émission de la veille, j'attends que l'un des types fasse une démo du digitaliseur. Et au bout d'une ou deux minutes, je m'aperçois que ce n'est *pas* la télé qui tourne, mais le numériseur en marche ! Imaginez la qualité de l'image ! Ca mouline à 25 images secondes, non pas calculées simplement, mais calculées *et* affichées ! On peut en temps réel faire des boucles sur une séquence, enregistrer - si on dispose de 4 mégas de mémoire

- plus d'une centaine d'images et les repasser à vitesse réelle, et le tout en 16 couleurs ! Une révolution dans ce domaine. Malheureusement, ces développeurs n'ont visiblement pas encore trouvé de distributeur et le système ne marche qu'en PAL. Il faudra encore attendre pour pouvoir le tester à fond...

OU EST JEFF ?

Soudain, une inquiétude perce. Depuis qu'il existe des salons de micro en Angleterre, c'est bien la première fois qu'il n'y a pas « Dark side of the moon » de Pink Floyd en fond sonore. L'angoisse me torture les tripes : où est Jeff Minter, le créateur fou de Colourspace et autres Llamaseries ? Non seulement il n'est pas là, mais en plus ses produits semblent avoir changé de distribution. On en peut pas être baba, programmeur et gestionnaire tout à la fois. Exit Llamasoft...
Tiens ? J'ai cru voir Brigitte Simonetta. Ah non, c'est pas elle. C'est HB Marketing qui présente la météo, à l'aide d'un ingénieux dispositif composé d'une antenne satellite, d'un démodulateur et d'un soft. Branché à un ST, ça permet de recevoir en direct les informations en provenance de Météosat, le satellite dont se servent toutes les rédactions d'Europe pour prédire le temps. Tout est paramétrable : la zone que l'on veut explorer, sa taille, le temps qui s'écoule entre deux prises de vue... Le tout (non compris le ST) : 16. 000 francs environ. Certes, ce n'est pas réservé à un usage personnel, mais imaginez ce que peuvent faire certaines associations marines, ou certains groupements d'agriculteurs. En digitalisant le temps qu'il fait sur toute l'Europe, puis en l'animant, ils peuvent prédire au moins 24 heures à l'avance les changements de temps, avec une précision tout à fait enviable.
Sur le même stand d'HB Marketing, on a l'occasion de voir Signum traduit en anglais. Eh, oh, et nous ? C'est pour quand ?



Petit stand pour HiSoft, qui pourtant présente, outre les produits déjà sortis depuis longtemps comme Devpac ST (assembleur/désassembleur), un pack d'utilitaires nommé **Saved !**, qui comprend un mini-bureau en accessoire, un programme qui accélère la lecture sur disquette, un Ram Disk et un petit programme qui garde l'heure même lorsqu'on fait Reset (quand même pas quand on éteint complètement), mais surtout **HiSoft Basic**, un compilateur incroyable qui compile à peu près tout, du basic ST au basic Microsoft en passant par certaines routines C. Si vous n'avez pas de basic, vous pouvez aussi écrire le listing sous traitement de textes et le compiler ensuite : ça marche ! On peut mettre des numéros de lignes ou pas, créer des procédures, avoir des variables dont la taille n'est limitée que par la mémoire, changer des dimensionnements de tableaux pendant l'exécution d'un programme, interfacer vos programmes avec Gem... Regardez la photo : le cercle qui est formé d'une image de Tramiel qui tourne se dessine environ cinq fois par seconde ! 800 francs, quand même.

DUR

Un tour chez Supra Corporation, le fabricant des disques durs du même nom : les streamers de sauvegarde ne sont toujours pas arrivés. Il s'agit d'une cassette spéciale, grand format, qui permet de sauver les données d'un disque dur en très peu de temps et avec une fiabilité exemplaire. Quiconque a déjà perdu 20 mégas en faisant une erreur de manipulation sait à quel point ça peut être utile. Mais bon, on est obligé d'attendre encore.

Tiens ? On arrive chez Eidersoft. Alors là, voilà des gens qui ont quelque chose à présenter. Citons quelques nouveautés dans l'ordre de rien du tout.
Pro Sound Creator semble terminé. C'est un digitaliseur sonore qui échantillonne de 2 à 32 Khz sur 8 bits, permettant de sortir les sons soit sur le haut-parleur du ST, soit sur une chaîne Hi-Fi, et créant des fichiers récupérables en basic, C ou assembleur. Un superbe écran de contrôle permet de visualiser l'onde sonore en temps réel, puis de la travailler par la suite. Prix prévu : environ 600 francs.
FlashCache et FlashBak sont deux utilitaires pour disque dur. Le premier l'accélère jusqu'à 50% et résoud le problème des quarante dossiers (à propos, il semble que bon nombre de gens s'obstinent à ne pas lire les notices qui leur sont fournies, alors rappelons encore une fois qu'il ne faut en aucun cas avoir plus de quarante dossiers en tout dans une partition de disque dur, sous peine de plantage irrémédiable ! Quand je vous disais qu'on n'est pas à l'abri d'une fausse manip sur disque dur... Alors, ces streamers, ça vient ?). Le second crée un disque-cache (un espèce de genre de ram disk, mais pas vraiment, qui accélère encore le chargement, une sorte de spooler de disque, en fait), permet d'exécuter des dossiers AUTO du disque dur et effectue une sauvegarde sur disquette à la vitesse étonnante d'un méga par minute avec compression. Prix non annoncé.
Tempus est la version anglaise de Tempus. Ben oui : c'est un logiciel allemand. C'est l'éditeur de textes le plus rapide et le plus pratique qu'il m'ait été donné de voir. Mais attention : c'est un EDITEUR de textes, pas un TRAI-

Tanglewood, une nouveauté Microdeal.

TEMENT de textes... Ca ne sert qu'à écrire des fichiers sources, pas du courrier. Allez voir la rubrique « Le coin du Linguiste », vous comprendrez mieux. 350 francs environ.

CONCEPTS D'ORDINATEUR

Computer Concepts a eu une très bonne idée : ils ont pris l'assembleur qui est dans le Fast Basic (en cartouche) et l'ont mis sur disquette. Résultat : pour 200 francs, on a un assembleur ultra-rapide, sous Gem, allouant plusieurs sources à la fois et l'assemblage en mémoire.
Mais le plus beau, c'est Calligrapher, un traitement de textes graphique. D'abord, il est rapide, plus que tous les autres sortis à ce jour. Ensuite, il a toutes les possibilités des meilleurs, plus quelques-unes assez sympathique : échange majuscules/minuscules (on se demande pourquoi tous ne le font pas, d'ailleurs), mise en majuscule automatique des « I » (ça ne sert qu'en Angleterre, mais c'est une bonne idée), multi-colonnage, changement de caractères, marquage de blocs à la souris et surtout une interface graphique très puissante. Sortie en août, pour environ 700 francs.
Metacomco sort enfin son nouveau Lattice C à 1200 francs, mais impossible d'en obtenir un sur le stand, vous serez obligé d'attendre le prochain numéro pour avoir des détails ! Idem pour le nouveau basic ST, nettement plus puissant que le premier (c'est pas très difficile), interfacé Gem (enfin) et beaucoup plus rapide.
Microdeal, outre Goldrunner, présente Airball et Jupiter Probe, et annonce Tanglewood. Les démos qui tournent sont véritablement impressionnantes. Microdeal est en train de s'imposer comme l'un des trois ou quatre éditeurs de très bons logiciels en Angleterre.
Microvalue est capable du pire comme du meilleur : à côté de Mousetrap et de Time Blast, on trouve des perles comme Plutos, un jeu dans lequel on doit seulement tirer sur des aliens, certes, mais qui est beau, rapide et pas cher.

CHEZ CONAN

Ah, le stand Psygnosis... C'est toujours un pôle d'attraction. Ils ont été parmi les premiers à développer sur ST, et malgré la faible teneur de leurs scénarii, leurs graphiques sont toujours aussi impressionnants. Dans Barbarian, les personnages sont deux fois plus gros et deux fois plus beaux que dans Brataccas. Je préfère ne pas trop vous en parler, car vous aurez le mois prochain un article complet dessus. Terrorpods, par contre, ne semble pas entièrement terminé, mais selon Psygnosis, il devrait être livré en même temps que Barbarian.
Permettez-moi de sauter du coq à l'âne : LDW vient de sortir une nouvelle version du compilateur Basic. Il est compatible avec la version à venir de Metacomco, avec les ordres Microsoft non implantés, accepte l'absence de numéros de lignes, est interfacé Gem, est encore plus rapide que la précédente version et on se demande où tout celà va-t-il finir. Ils présentent aussi Vegas Gambler, qui comme son nom l'indique, est un jeu pour accros de la roulette et du poker.
Ayant lu dans le catalogue du Salon que GST présentait CAD 3D version 2, et ayant entendu dire que celui-ci était capable de faire évoluer des objets 3D en temps réel, nous nous sommes précipités sur le stand de GST : en vain. Pas de CAD 3D version 2. Que se passe-t-il ? Quelques bugs de dernière minute ont empêché les démos prévues. On repart la queue basse, sans savoir si il fait le calcul des faces cachées en temps réel, comme le prétend la rumeur. Au lieu d'être programmeur, Tom Hudson devrait faire de la pub, il s'y entend.

GfA !

Le journalisme informatique a quelques avantages. Ainsi, il suffit d'intituler un paragraphe « GfA » pour être sûr que tout le monde va se précipiter dessus. Mais il ne s'agit pas d'une nouvelle version du basic, seulement un petit programme qui permet de lancer jusqu'à 10 programmes Gem dans un fichier Auto. Ce qui vient à point nommé pour résoudre un problème auquel tout le monde s'est heurté à un

Barbarian, le nouveau Psygnosis.

INFORMATIQUE SYSTEME FRANCE
99, av. du Général Leclerc - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.68.12.12

VAL DE MARNE COMPUTER
62 bis, av. Clémenceau - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.78.00.72

SAUMUR INFORMATIQUE
13, rue Fourrier - B.P. 106 - 49414 Saumur Cedex Tél. : (16) 41.67.82.43

PROMOTIONS ATARI

520 STF + Moniteur Monochrome = 4.990 F TTC
520 STF + Moniteur Couleur = 6.490 F TTC

ATARI

1040 STF + Moniteur Monochrome	6.990 F TTC
1040 STF + Moniteur Couleur	8.490 F TTC
Moniteur SM 125	1.690 F TTC
Moniteur SC 1224	2.990 F TTC
2e Lecteur 500 Ko SF 314	1.490 F TTC
2e Lecteur 1 Mo SF 314	1.990 F TTC
Disque dur Atari	4.990 F TTC
Imprimante SMM 804	1.990 F TTC

Offres "scientifique et technique"

1040 STF + Moniteur Monochrome + Malette Scientifique	9.990 F TTC
1040 STF + Moniteur Couleur + Malette Scientifique	11.490 F TTC

Malette scientifique :
- Manuel "Au cœur de l'Atari ST" et "Basic Memsoft"
- Le logiciel GFA BASIC
- Un abonnement gratuit au serveur Calvacom
- Des outils de bureautique (le traitement de texte ist Word) et des accessoires et utilitaires de bureau (Quick Mind) 3.990 F TTC

Offres "Bureautique"

1040 STF + Moniteur Monochrome + Malette Bureautique	7.990 F TTC
1040 STF + Moniteur Couleur + Malette Bureautique	9.490 F TTC
Malette Bureautique (4 logiciels de bureautique)	1.990 F TTC

Autres périphériques et accessoires

Imprimante Laser Centronics	18.700 F HT
Extension pour Hard copy d'écran graphique	4.700 F HT
Epson LX 800	2.900 F TTC
Citizen 120 D avec câble	2.190 F TTC
NEC P6	8.100 F TTC
Lecteur Cumana 1 Mo	1.950 F TTC

Autres lecteurs Cumana, nous consulter

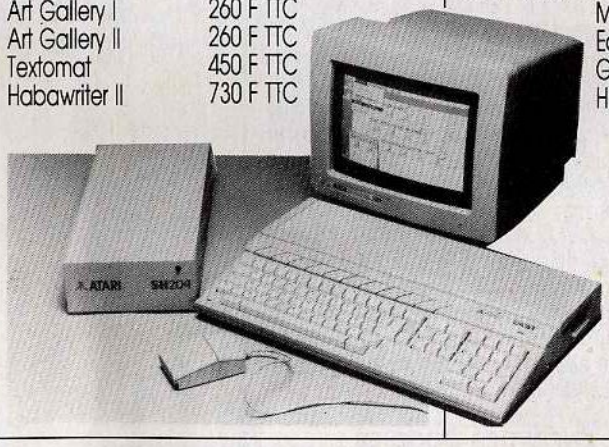
Promotion :
Disquette 3,5" simple face 150 F TTC les 10

Utilitaires :

Basic M Compileur	1.220 F TTC
Back Up	200 F TTC
Cad 3D	500 F TTC
Calcomat +	660 F TTC
Compilateur GFA Basic	495 F TTC
Corner Man	340 F TTC
Datamat	450 F TTC
Degas Elite	490 F TTC
Desa	210 F TTC
Devpac	599 F TTC
Emulcom	750 F TTC
GFA Basic	495 F TTC
GFA Draft	825 F TTC
GFA Vector	425 F TTC
Habawriter	890 F TTC
Hippo RAM Disk	250 F TTC
K Ram	399 F TTC
K-Sera	649 F TTC
K-Spread	569 F TTC
Lattice C	1.100 F TTC
Macro Assembleur Metacompo	599 F TTC
MCC Pascal	990 F TTC
Modula 2	1.450 F TTC
Paint Work	260 F TTC
Pluspaint	395 F TTC
Art Gallery I	260 F TTC
Art Gallery II	260 F TTC
Textomat	450 F TTC
Habawriter II	730 F TTC

Jeux :

Gold Runner	225 F TTC
Bowling	220 F TTC
Artic Fox	325 F TTC
Chess	450 F TTC
Star Raiders	200 F TTC
D Leader Board	270 F TTC
Leader Board Tournament	125 F TTC
High Roller	360 F TTC
Mission Mousse	240 F TTC
Music Studio	285 F TTC
Flight Simulator II	380 F TTC
LB 03 Quasar	220 F TTC
Silent Service	260 F TTC
Starglider	200 F TTC
Strip Pocker	220 F TTC
Sundog d'Atast	390 F TTC
Space Station	280 F TTC
ST Karate	280 F TTC
ST Protector	250 F TTC
The Pawn	250 F TTC
Wintergames	300 F TTC
World Games	240 F TTC
Rogue	240 F TTC
Fire Blaster	240 F TTC
Super Tennis	260 F TTC
Macadam	360 F TTC
Eden blues	255 F TTC
Gato	430 F TTC
Habawriter II	730 F TTC



ATTITUDES

Val de Marne Computer
62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
TÉL. _____

CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validation
|_|_|_|_|
Signature

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.

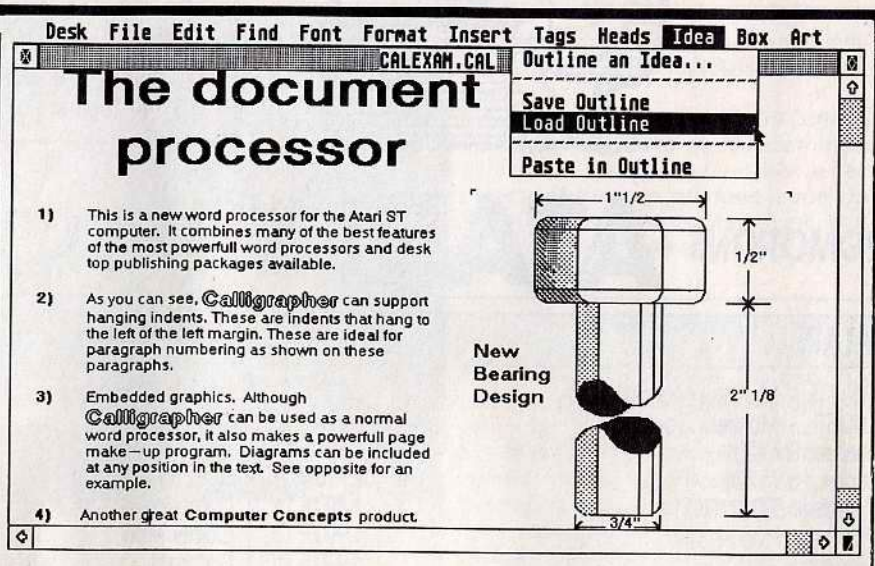
moment ou l'autre : lorsqu'ils sont démarrés à partir d'un dossier Auto, les programmes Gem déconnent complètement, les couleurs n'apparaissent pas, non plus que les boîtes d'alertes et les fonctions Gem classiques. Ce n'est pas encore importé en France, et le prix anglais n'est même pas fixé. C'est vous dire si c'est récent.
Vogler, une boîte d'édition autrichienne, présente quelques logiciels intéressants - un éditeur de caractères proportionnels, un gestionnaire de caractères qui permet de les installer sur le bureau, un « Shortcut » qui permet de définir une séquence de touches comme étant une phrase ou une suite de commandes - mais malheureusement un peu chers : 300 francs *chaque* !

ON VA EN BAS ?

Descendons. Le bruit des lasers photoniques, des Warp Factor et autres hurlements d'Aliens blessés à mort nous agresse. Selon certains bruits (c'est le cas de le dire), la version présentée de Star Trek est déjà tellement piratée - alors que le logiciel n'est même pas sorti ! - qu'une nouvelle version et une enquête policière sont en cours. Soudain, je tombe en arrêt devant la partie du salon consacrée à la musique. Je me disais bien que ça manquait ! Casio, Roland, Yamaha, Akaï, tous les synthés les plus remarquables sont là. Et chacun bénéficie d'un programme particulier. On trouve déjà des logiciels de registration pour le Roland Alpha Juno 1 et 2, le DX7, DX7 II et TX, le DX 21, 27 et 100, tous les Casio CZ, le TX 81Z de Yamaha (toujours pas commercialisé en France), le FB01, le Mirage d'Ensoniq, l'EK 22 d'Elka, La Midiverb d'Alesis, etc, etc. Parmi les produits exposés : l'ADAP1 d'Hybrid Arts, un échantillonneur 16 bits dont nous vous donnerons un aperçu le mois prochain et un banc d'essai complet dans le numéro de septembre (qui sera un spécial musique, signalons-le au passage), des logiciels de sauvegarde de sons pour les Prophet, Akaï S600, S900 et autres échatillonneurs, et même pour le Roland S50 !

ENFIN DES GOODIES !

Ce qui a fait une partie du succès d'Apple apparaît enfin sur le ST : Teeshirts, verres gravés Atari, boîtes de disquettes en métal, bagues, parapluies, etc, etc. Les slips ne sont pas encore sortis, mais ils ne sauraient tarder.
Lorsque soudain, je m'aperçois que j'ai oublié de parler de Robtek ! Retour au premier étage en quatrième vitesse. La version de l'émulateur Mac qui arrive vraiment à lire les disquettes originales Mac semble en bonne voie et devrait, selon Robtek, sortir d'ici un mois au plus tard, à 1700 francs. L'émulateur MS-Dos, lui, est prêt ; mais il tourne deux fois moins vite que sur un IBM. Il permet cependant d'exécuter DBase II, Word Perfect, Sidekick, Think Tank, Turbo Pascal, etc, etc, sur moniteur couleur ou monochrome. The price : about 700 francs.



Un écran de Calligrapher.

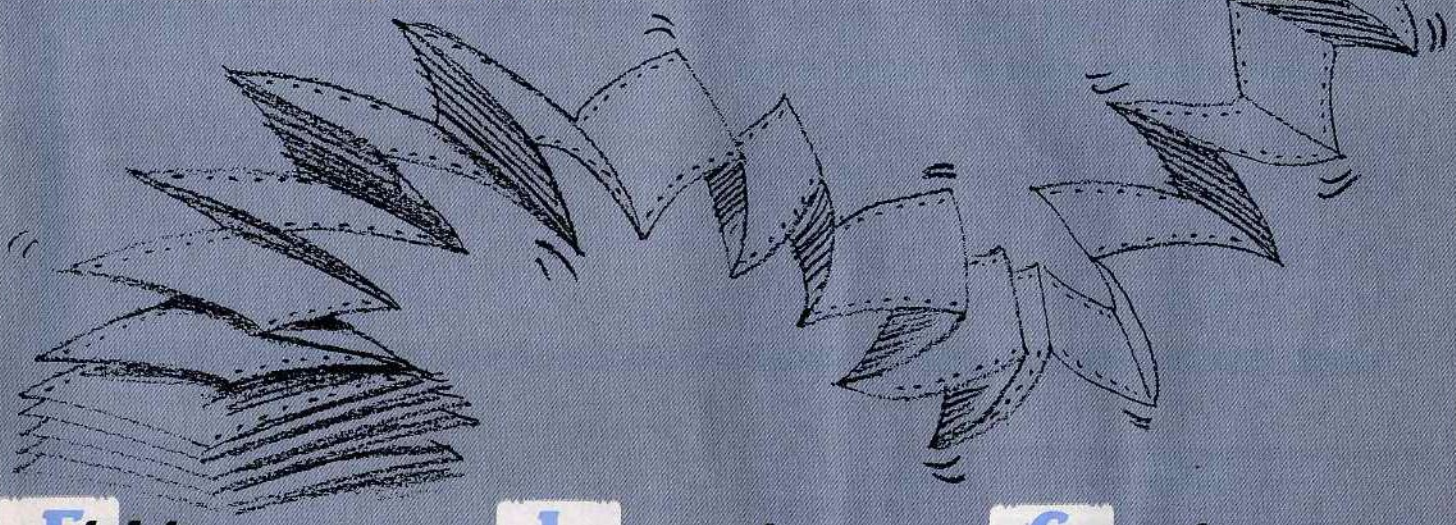
BYE BYE

Pour la première fois, on peut dire que le ST décolle vraiment en Angleterre. Jusqu'à présent, les éditeurs étaient réservés, la presse peu encline à louer les qualités de la machine, les utilisateurs peu nombreux. Les articles parus dans la presse micro l'an dernier étaient éloquents : « Qui a besoin de 512 Ko ? », « Une machine qui rate la cible », etc. Et petit à petit, l'évidence s'est imposée à eux. Aujourd'hui, il existe au moins cinq ou six magazines officiels, des encarts spéciaux dans tous les magazines généraux, des bulletins d'associations, d'éditeurs... Lorsqu'on sait à quelle vitesse les Anglais arrivent à développer des logiciels extrêmement performants, on peut légitimement se réjouir d'avance. On n'a pas fini de voir défiler des nouveautés.

L'Expandable System.

La Solution d'Avenir

QUICK MAILING



Fichier clientèle

Capacité : 5.000 clients par disquette.
Nombre de champs par enregistrement : 1 à 12.
Nombre de caractères par enregistrement ; 408.
Recherche instantanée.
Sélection multicritère.

Impression étiquettes

Sélection du nombre d'étiquettes/client.
Sélection des critères à imprimer.
Qualité courrier ou listing.
Impression globale ou sélective du fichier.

Courrier personnalisé

Édition à partir d'un document de base

Entière compatibilité avec traitement de texte intégré

Impression qualité courrier ou listing.
Sélection des critères à partir du fichier existant.
Sélection feuille à feuille ou papier continu.
Publipostage multidirectionnel ou sélectif.

Rapide : recherche instantanée.

Simple : accès facile et sans recherche laborieuse.

Efficace : touche une large clientèle.

Rentable : une solution peu coûteuse pour une rentabilité maximale.

Prix : 790 F TTC.

© Copyright 1986 TELESOFT.

Disponible sur ATARI ST, AMSTRAD PC et compatibles PC

Version limitée sur Amstrad 8256 et 8512 : 490 F TTC.

Recherchons programmeurs indépendants, nous consulter.

Démonstration-Vente, chez tous les bons revendeurs.

Bon de commande à adresser à Télésoft :
B.P. 112, 75749 Paris Cedex 15

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal |_|_|_|_|_| Ville : _____
Participation aux frais de port : 20 F.

Télésoft
3, rue de l'Arrivée
75749 Paris Cedex 15
Tél. : 45.38.71.00

ATTITUDES

MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Metro: Gare du Nord
Ouvert du mardi au samedi
de 10heures à 19 heures
Renseignements: 42.01.83.66

1985 - 1986 - 1987

Le ST ne serait pas tout à fait ce qu'il est sans MICRO VIDEO

En 1985,
nous avons été les premiers à le vendre et depuis, nous ne vendons toujours que lui.

En 1986,
nous avons porté sa garantie à 2 ans et nous sommes les seuls à le faire.

En 1987,
nous lançons une série de COURS de FORMATION sur le ST.

Pourquoi une Formation ?

Le ST est une des machines les plus faciles à manipuler par des utilisateurs novices. Le bureau (icônes et menus déroulants), qui s'installe automatiquement à l'allumage, évite au débutant l'angoisse de l'écran vide. Néanmoins on ne peut pas espérer tirer le maximum de la machine rapidement sans l'aide d''un spécialiste de la discipline.

Ces cours de formation ont pour but de rentabiliser au plus vite votre investissement informatique.

TOUS LES LOGICIELS IMPORTANTS

MICRO VIDEO distribue depuis deux ans les meilleurs logiciels sur le ST. Nos spécialistes ont sélectionné et étudié soigneusement les meilleurs programmes dans chaque discipline. Du traitement de texte à la mise en page, du tableur graphique à la comptabilité, vous allez pouvoir devenir efficace sur votre ST.
Les programmeurs n'ont pas été oubliés. Des cours de Basic, Pascal et langage C sont ou vont être mis en place.
Nous n'oublions pas les créateurs, des initiations au graphisme et à la musique sur ordinateur sont également prévues.

Un POSTE DE TRAVAIL par personne

Dans une salle de 100 m^2 au coeur de Paris, nous avons prévu un ordinateur par stagiaire.
Nous pouvons accueillir jusqu'à 20 personnes à la fois, renseignez vous sur nos tarifs de groupe.

INSCRIVEZ VOUS !

pour les cours de Juillet

Cours N°1: INITIATION AU ST (1 journée)
Jeudi 9 / Jeudi 23 ..... *(750F)*
Cours N°2: TRAITEMENT DE TEXTE (1 journée)
Jeudi 16 / Jeudi 30 ..... *(750F)*
Cours N°4: PUBLISHING PARTNER (1 journée)
Mercredi 8 / Mercredi 22 ..... *(750F)*
Cours N°10: GFA BASIC (2 journées)
Vendredi 10 - Samedi 11 ..... *(750F)*

RESERVATION D'UNE PLACE DE STAGE

Je réserve une place au Cours N° ..... du ..... Juillet.

Ci-joint un chèque ( ) , C.C.P. ( ) d'acompte de 250 francs.

A l'ordre de MICRO-VIDEO 8 rue de Valenciennes 75010 PARIS

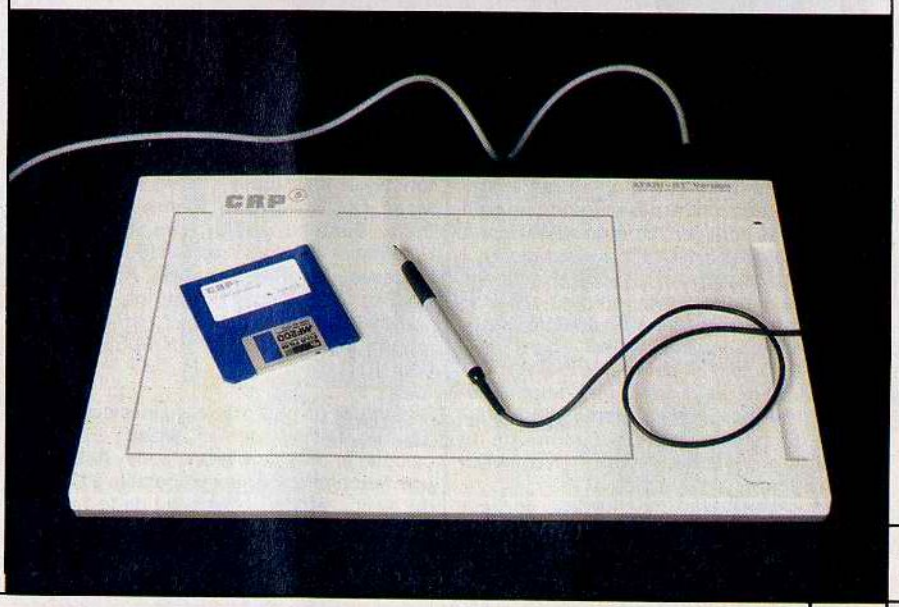
ENFIN, UNE TABLETTE GRAPHIQUE !

Il suffisait de patienter un peu. Voici la première d'une série de tablettes graphiques qui vont déferler sur nos bureaux. Elle est d'ores et déjà disponible, un peu chère mais... belle !

Je commencerai d'entrée de jeu par dire que je n'en pense que du bien et qu'elle devrait combler d'aise tous les dessinateurs avides d'utiliser au mieux les capacités graphiques de leur appareil ; autrement dit cette tablette permet de dessiner à main levée avec une précision incomparablement plus grande que la traditionnelle souris. Il est d'ailleurs surprenant, étant donné la vocation graphique de l'ATARI, que l'on n'ait pas vu plus tôt l'adaptation de ce type d'appareil, classique sur les IBM ou les palettes graphiques plus haut de gamme ; enfin, elle est là et c'est l'essentiel. La tablette est un peu plus grande qu'une feuille standard A4. Elle est fournie avec une alimentation externe du style calculette (sans interrupteur de mise sous tension... beuh !), un stylet graphique comportant deux pointes, bille ou rigide, un mode d'emploi en français, trés détaillé, avec des exemples de programmation de la tablette en C et en basic GFA ; une feuille de protection rhodoïd avec deux pinces de fixation en plastique, une disquette contenant les deux programmes de démo (source, objet et programme) ainsi que le programme accessoire à installer sur la disquette système ou graphique, et enfin les différents câbles de connexion du stylo et de la tablette. C'est tout juste si on n'a pas un porte-clefs « J'aime la CRP ». L'INSTALLATION-UTILISATION

La tablette se relie à l'ATARI par le port modem (liaison série RS232), l'initialisation de la tablette se faisant par le programme accessoire livré avec la disquette. A ce propos, le mode d'emploi fait justement remarquer qu'il ne peut y a avoir plus de 6 accessoires sur la disquette de boot, et que certains accessoires prennent deux places, aussi il faudra limiter vos ambitions sur ce plan. C'est un peu dommage.
Le programme accessoire installe le driver de la tablette, permet de définir son orientation (horizontale ou verticale), et de définir la surface active de la tablette, c'est-à-dire les points extrêmes qui seront visualisés à l'écran. Dans la pratique, il suffit neuf fois sur dix de répondre « installation OK » et de faire Return à toutes les autres questions. L'accessoire vous permet également de désactiver la tablette une fois que vous ne l'utilisez plus, ce que je conseille fortement de faire sous peine de plantage. A l'utilisation, on constate que le stylo se comporte comme la souris ; le curseur suit exactement ses mouvements et quand on appuie doucement sur le stylet, il se comporte comme le bouton de gauche. Par ailleurs, le fonctionnement de la tablette ne perturbe en rien celui de la souris, qui reste donc utilisable si besoin est, en particulier pour un logiciel comme DEGAS ELITE. La définition de la tablette est à peu près de 2000 points par 3000, avec une résolution de l'ordre du 1/10e de millimètre, ce qui vous garantit la pérennité de votre investissement pour des évolutions ultérieures de la gamme ATARI (du moins au niveau de la définition). Ceci étant, qu'est-ce que ça donne à l'usage ?
Pour se convaincre immédiatement de l'intérêt de la tablette, le meilleur test est d'essayer d'écrire ou de dessiner un arc de cercle à main levée, à la souris, puis avec le stylo de la tablette... On voit tout de suite la différence ! Mais on sent que l'accessoire qui gère tout ça aurait pu être bien meilleur...
Par ailleurs il devient possible de décalquer avec précision des images (pour concevoir par exemple une animation), ou de s'inspirer d'une photo qui vous a plu pour la reprendre avec un logiciel graphique. Sous DEGAS ELITE, néanmoins, la tablette semble légèrement pertuber l'affichage de la palette des 512 couleurs simultanées (effet de balayage) au moment de la sélection d'une couleur. Ce défaut ne gêne en rien le dessin à proprement parler. On regrette toutefois qu'il faille appuyer le stylet sur la tablette pour cliquer : on aurait aimé avoir un poussoir sur le côté pour éviter de rayer les documents. Mais c'est une affaire de goût.

Et les applications professionnelles ? Je le répète, la documentation technique est très bien faite et fournit toutes les informations nécessaires à la gestion du périphérique ; de surcroît, les programmes sources livrés sur la disquette fonctionnent parfaitement et peuvent s'intégrer à vos propres applications. il devient possible d'envisager une gestion de menu assistée par la tablette sous la forme d'icônes qu'il suffit de pointer pour selectionner telle ou telle option. Et le prix, dans tout ça ? Il devrait être de l'ordre de 4000 francs ; pour donner une référence, une tablette professionnelle du type HITACHI coûte approximativement 12000 francs... Sans commentaires. En conclusion, c'est un bon produit, qui mérite d'être essayé.



DEUX TABLEURS SE METTENT A TABLE

Aujourd'hui, nous vous présentons deux nouveaux tableurs. En fait de nouveautés, il s'agit simplement des nouvelles versions de Calcomat (ex-3. 0) et de Kspread (ex-1. 0). Si Calcomat plus (version 5. 0 pour les intimes) a peu changé en aspect, Kspread II (alias 2. 09) apparaît totalement différent de son prédécesseur.

KSPREAD version 2

DEBALLAGE

De prime abord, le logiciel déçoit ! Seul luxe : un petit manuel en français dont le seul avantage semble être de tenir tout entier dans la poche. A la lecture de celui-ci, on se rend compte que le programme apporte quand même des innovations qu'il ne faut pas négliger. Le manuel est complet malgré sa lourdeur (littéraire, bien sûr !) et on trouve sur la disquette quelques fichiers-exemples qui ne reflètent pas vraiment le programme. A noter un programme de conversion entre la version 1. 0 et la version 2. 0. Quand on pense que même à leur niveau, on ne peut pas faire compatible ! Il y a également un programme de configuration d'imprimante qui doit permettre de travailler avec pratiquement toutes celles du marché.

Pour les généralités habituelles, on peut noter que la taille de la feuille n'a pas changé et reste à 8192 lignes de 256 colonnes, taille tout à fait honorable, ceci dit en passant. A vrai dire, c'est presque la seule chose qui soit restée de l'ancienne version. Le programme a été totalement refondu et on trouve, en plus du menu principal, plusieurs menus annexes qui offrent l'accès à toutes les fonctions. Ainsi on peut saisir une formule sans avoir à taper une seule fois sur le clavier excepté pour les valeurs numériques et les textes.

LES FONCTIONS.

C'est ainsi qu'en cliquant sur une case, apparaît une liste des fonctions classiques, une autre de fonctions mathématiques, une troisième d'opérateurs standard et une dernière d'opérations logiques. Les fonctions classiques : Max, Min, Sum, Mean, Col, Row, Askn, Month, Day, Date, Time, Contenu, Width, Len, Rept, Diff, Hlookup et Vlookup. Les fonctions mathématiques : Sin, Cos, Tan, Asin, Acos, Atan, Ln, Exp, Log, Alog, Pi, Sqrt, Int, Abs. Les opérateurs standards : + - * / et ^. Les opérateurs logiques : IF (THEN ELSE), AND, OR, NOT.

Regardons de plus près certaines des fonctions les moins évidentes : **Mean** permet de calculer la moyenne d'une zone. **Askn** est une fonction de saisie comparable à l'input du basic : à chaque recalcul de la feuille, une boîte de dialogue apparaîtra et demandera la valeur correspondant à la ou aux cellules contenant cette fonction.

Contenu permet de connaître le contenu d'une cellule par sa position dans la feuille. L'intérêt réside dans le fait que la position est un paramètre **variable** qui peut être le contenu d'une autre cellule.

Rept est une fonction de répétition assez utile pour souligner un mot dans une autre cellule. Par exemple : la cellule C8 contient un texte. En cellule C9 vous tapez la formule : $REPT(« = », LEN($C8)) et en C9 vous aurez autant de signes « = » que le texte en C8 contient de caractères. En clair, ça souligne !

Diff fournit la différence entre la valeur affichée dans la cellule et celle en mémoire.

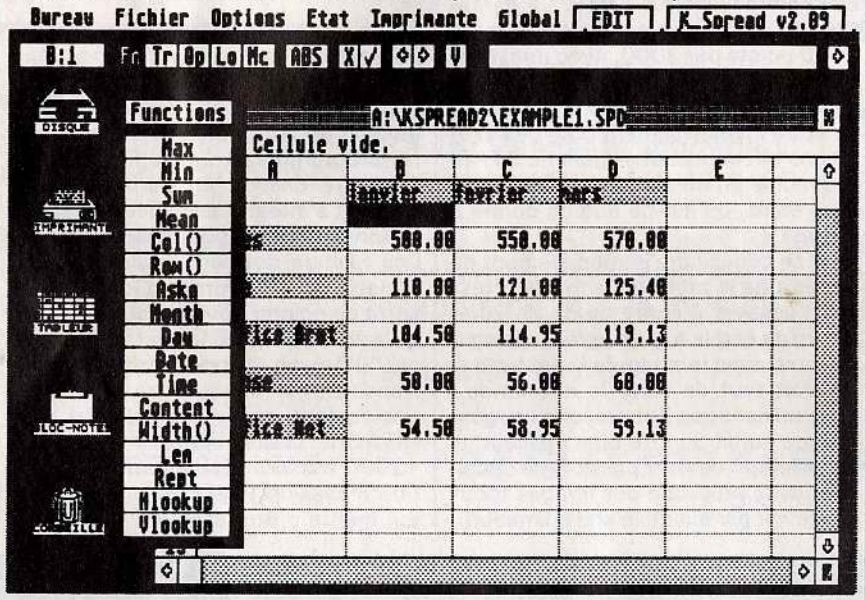
Hlookup et **Vlookup** sont des fonctions de consultation. Elles permettent de balayer horizontalement ou verticalement une zone et ne s'arrêtent que lorsque la cellule en cours contient une valeur inférieure ou égale à une valeur d'essai qui est passée en paramètre.

Certains pourront avoir besoin de fonctions spécifiques (comme des fonctions hyperboliques par exemple). Il est alors possible de créer des macro-commandes qui rempliront ce rôle. Ces macros acceptent jusqu'à 9 paramètres. Kspread peut gérer jusqu'à 256 macros différentes et les sauvegarder sur disquette (ou disque dur). Le problème, c'est que j'ai essayé d'en mettre quelques-unes et je me suis apercu que dès que cela dépasse la dizaine... Ca plante, et avec deux bombes, s'il vous plaît !

En plus des menus et de la feuille de calcul propement dite, plusieurs icônes représentent la disquette, l'imprimante, le tableur, le bloc-notes et la poubelle. C'est ainsi qu'il est possible d'imprimer une partie du tableur en déplacant l'icône tableur vers l'icône imprimante. Celui qui m'a le plus marqué concerne la poubelle. Bien entendu, on peut supprimer des données en les déplacant vers cet icône, mais en cliquant une fois sur celui-ci, le curseur de la souris se transforme en aspirateur et devinez la suite ? Il suffit de balayer les données que l'on veut effacer et l'aspirateur s'en charge. A propos du bloc-notes, on peut, en marquant un bloc sur la feuille de calcul, sauver celui-ci dans le bloc-notes et le récupérer ultérieurement. Mais là où cela devient intéressant, c'est que l'on peut y mettre jusqu'à 10 blocs de données.

LA SAISIE.

La saisie se fait toujours dans une fenêtre spéciale qui s'agrandit quand on rajoute des lignes. Par contre, la distinction entre les différents types de données est particulièrement illogique. Il faut faire un choix entre Valeur, Texte, Label ou Formule. C'était déjà le cas dans la précédente



K Spread II.

version mais ici c'est pire, car Label n'existait pas avant !
Un autre défaut : la modification du contenu d'une cellule se fait en mode EDIT. Dans ce mode, il est impossible de déplacer un bloc ou de déplacer le curseur. En fait il y a un moyen... qui consiste à sortir du mode Edit.
Une fois que l'on maîtrise ces petites difficultés techniques, on peut enfin commencer à travailler correctement. En effet, la saisie des formules devient extrêmement aisée et rapide. Eh oui ! Ce n'est qu'une question d'habitude. Une dernière option d'édition particulièrement intéressante concerne l'indicateur de direction. Celui-ci indique dans quelle direction se déplacera le curseur après la validation par la touche RETURN. Il est possible de choisir l'une des 4 directions ou même de ne pas déplacer le curseur (utile pour tester l'effet de plusieurs valeurs lorsque le recalcul est automatique).

LES OPTIONS.

Une option du menu permet d'ouvrir une autre fenêtre sur le tableau, dans la limite de 5 sur une même feuille de calcul. Vous désirez cacher des informations ? Kspread le permet, et associe un mot de passe, unique pour le fichier, qui permettra d'y accéder à nouveau. Dans le manuel, il est indiqué que si vous oubliez ce mot de passe, KUMA peut, moyennant 10 livres sterling, vous fournir un programme qui le retrouve pour vous. Ce que je trouve particulièrement drôle, c'est qu'ils font payer 10 livres pour un programme qui vous permettra de lire des fichiers protégés par d'autres. Gentil, non ?
Il est possible pour chaque cellule ou groupe de cellules, ainsi que pour un type de données bien précis, de spécifier l'aspect de l'affichage pour ce groupe de cellules. Je m'explique. Pour les chiffres on peut donc spécifier le nombre de décimales, le format scientifique ou décimal (1. 2E1 ou 12. 00), le caractère d'en-tête et le caractère de fin (jusqu'à 4 différents pour la feuille de calcul), le cadrage et j'en passe... Mais le plus chouette concerne les couleurs. Vous avez déjà vu des tableurs avec des couleurs de fond différentes à chaque cellule ? Je peux vous assurer que c'est extrêmement chic. Et cette configuration est spécifique à chaque type de données. Les textes en bleu, les valeurs en jaune et les formules en rouge, le tout sur fond noir, c'est le délire le plus complet.
Comme dans tout bon tableur, on peut désactiver le calcul automatique. Les cellules vides pouront au choix être considérées comme contenant la valeur 0 ou provoquer une erreur dès que l'on y fera référence dans une formule. Et il est même possible de verrouiller des lignes ou des colonnes.
Dans la configuration globale, il est possible de configurer le programme pour qu'il demande une confirmation lors d'une modification de cellules.
Mais il est également possible d'en protéger une ou plusieurs seulement contre le recouvrement mais pas l'effacement.
On peut demander l'affichage des formules ou des types. Mais l'option réellement intéressante permet d'être prévenu lorsqu'une cellule ou une rangée de cellules devient négative, nulle, positive ou change de valeur.

L'IMPRESSION.

En matière d'impression, quelques nouveautés. Commençons par ce qui n'en est pas, d'ailleurs. Il est possible d'indiquer les caractères qui serviront à dessiner le quadrillage. Une boîte de dialogue permet d'envoyer des codes particuliers à l'imprimante. Je sais ! C'était déjà présent dans la version précédente. Mais ici, le programme connaît déjà les codes principaux tels que condensé, élargi, et j'en passe ...
La dernière option permet d'imprimer les colonnes dans la largeur plutôt que dans la hauteur. Bien entendu, je vous conseille d'avoir une imprimante compatible EPSON.

CALCOMAT PLUS

LE CONTENANT

A première vue, c'est la classe grand luxe. Je m'explique : c'est un superbe classeur dans le nouveau style Micro-Application. Dans le classeur, on trouve une pub pour les produits Micro-App (et pas seulement pour le ST !) et un manuel style MAO (avec des pages rouges). Cette fois, on a vraiment l'impression d'en avoir pour son argent. C'est beau, c'est gros et c'est pas trop cher. A la lecture, c'est instructif : les 18 premières pages m'apprennent à me servir de mon ST (il est parfois bien utile de ressasser ce qui peut paraître des évidences) et en page 19, l'aventure commence ! Vu que je ne veux pas vous ressortir le contenu du manuel, disons qu'il est écrit dans un style abordable et semble relativement complet.

LE CONTENU

Dans la disquette, je trouve un programme nommé Calcomat. prg, je double-clique dessus, et miracle... Il se lance ! Ouais, génial. Là-dessus, je me retrouve avec une fenêtre appelée « Feuille de calcul » (c'est comme le Port-Salut, c'est marqué dessus). Cette feuille de calcul permet la visualisation de 18 lignes de 8 colonnes de 9 caractères chacune.

L'EDITION

La saisie est simple : il suffit de faire précéder votre saisie du signe « = » si vous voulez une formule. Si vous tapez simplement un chiffre, celui-ci sera pris en compte comme une valeur numérique. Pour le texte, pas de problèmes, vous le tapez normalement, et le tour est joué. Un point simplement : lorsque vous tapez quelque chose, la barre de menu est remplacée par une sorte de menu d'aide qui... aide à la saisie des formules. C'est le mode édition !

LES FONCTIONS

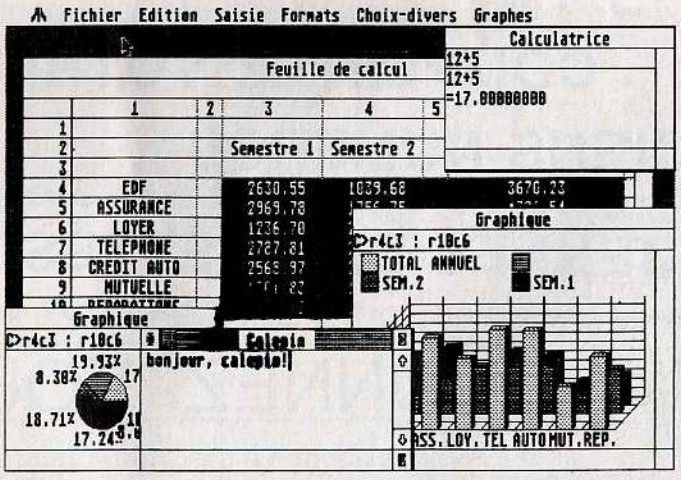
La liste des fonctions disponibles apparaît relativement complète et comprend même les fonctions hyperboliques, intéressant pour les scientifiques. Je cite (par ordre alphabethique) :

- ABS, ACOS, ASIN, ATAN, AVER, BUSY, CEIL, COSH, COS, COUNT, EXP, IF () THEN () ELSE (), INT, LOG10, MAX, MIN, NPV, PI, RAND, ROUND, SGN, SINH, SIN, SQRT, STDEV, SUM, TANH, TAN, VAR
- Les opérateurs de calcul : + - * / ^
- Les opérateurs logiques : ET, OU.

Un arrêt pipi pour les calculs : la précision est de 15 décimales et le nombre le plus grand qui puisse être stocké en mémoire est 1. 7*10É308, ce qui, vous l'avouerez, ne sert franchement qu'à impressionner les masses prolétariennes. A part vouloir calculer la factorielle de... Et puis de toute façon, elle y est pas !

EN VRAC

Il est possible de trier des données selon différents critères : numérique ou alphanumérique, ascendant ou descendant. Il est aussi possible de trier un bloc rectangulaire en prenant une seule colonne comme clé



Calcomat Plus.

de tri. Je m'explique : vous avez une colonne de noms et une de prénoms. Vous pouvez trier cette liste en spécifiant que le tri se fera selon les noms, et les prénoms suivront automatiquement. D'ailleurs, on n'en demandait pas moins d'une telle fonction.
Une possibilité bien sympathique concerne la nomination des cellules. Il est possible d'assigner un nom à une cellule pour y faire référence ultérieurement dans une formule. Bonne idée. Et puis vu que tous les tableurs, ils sont pareils, on peut aussi protéger contre l'écriture ou le recouvrement des cellules ou des blocs de cellules. Dans le cas d'un bloc, la protection est spécifique à un ou plusieurs types de données. Je m'explique : imaginez un tableau avec des noms, des formules et des chiffres. Vous voulez que le texte ne puisse pas être modifié mais que les valeurs et les formules puissent l'être. Il vous suffit de protéger cette zone contre la modification du texte uniquement. Et avec un mot de passe, s'il vous plaît ! Mais là, il n'y a pas de programme pour le retrouver. Dans le... Bon.
Si dans une cellule, un texte déborde, dans une configuration normale, ce texte est coupé. Il existe une option qui autorise les débordements de texte.

DIS TONTON, DESSINE-MOI UN MOUTON

Vous avez deviné le sujet de ce paragraphe. Calcomat sait dessiner. Pas des moutons, mais des carrés, des ronds, des cubes. En clair, il peut visualiser vos chiffres sous forme de graphes. Ce qui est particulièrement plus agréable à l'œil, n'est-il-pas ?
Il y a 8 types de graphes possibles, et mis à par les barres, les lignes en 2D ou 3D, et les camemberts que tout le monde connaît, un nouveau type apparaît dans cette version de Calcomat : le style Manhattan. Ca ressemble à des gratte-ciels comme à New-York City (d'où le nom de Manhattan). En clair, ça représente des cubes en 3D. C'est beau ! On peut avoir autant de fenêtres graphiques qu'il reste de fenêtres disponibles (7 en tout, mais ça c'est Gem qui sait pas compter jusqu'à plus de 7). Une option fabuleusement géniale : une option du menu permet d'afficher en avant-plan la dernière fenêtre en arrière-plan. Plus besoin de jongler en rétrécissant la première, puis en cliquant sur celle du dessous...

LE CALEPIN ET LA CALCULATRICE

Le calepin est, d'après le manuel, destiné à mémoriser des textes. En fait c'est, associé au tableur, un véritable système de mailing. En clair, il est possible de taper un texte, de faire référence à des cellules du tableau ou d'envoyer des codes spéciaux à l'imprimante. Ces deux dernières fonctions sont accessibles via les caractères « inférieur » et « supérieur ». Pour envoyer le code de valeur 14 vers l'imprimante, il suffira de taper dans le calepin la séquence <C14>. Ce code permet à une imprimante EPSON ou compatible, de passer en mode double largeur. La même chose peut être réalisée par <K14>. Mais, me direz-vous, quelle est la différence profonce entre ces deux fonctions ? C'est en fait très simple, <Cxx> est réservé aux codes de contrôle de l'imprimante, alors que <Kxx> est plutôt orienté vers les caractères spéciaux imprimables car il en tient compte dans le calcul du nombre de caractères par ligne.
Mais le plus important concerne la possibilité d'imprimer des données du tableur avec le texte du calepin. La séquence pour celà est <RxCyV> ou <RxCyH>. La différence concerne la direction dans laquelle se fera la lecture. Car il est possible d'imprimer plusieurs exemplaires du calepin. Et selon la direction choisie, la référence à la feuille de calcul changera selon cette direction. Prenons un exemple : Vous avez une colonne de 10 noms qui commence en R1C2 et une de 10 prénoms qui commence en R1C3. Dans le calepin, vous tapez le texte suivant :
Monsieur <C27, C69, R1C2V, C27, C70><R1C3V>,
Quand vous imprimerez le calepin en dix exemplaires, vous aurez 10 en-têtes de lettres avec dans chaque lettre un nom et un prénom différent et le nom sera imprimé en caractères gras. Génial, non ?
Pour la calculatrice, il s'agit une fenêtre dans laquelle on peut faire des calculs en faisant éventuellement référence à la feuille de calcul. Un gros défaut, cependant : si vous superposez une autre fenêtre à la calculatrice, le contenu de celle-ci est irrémédiablement perdu ! Dommage, c'était une bonne idée.

L'IMPRESSION

L'impression est dirigée soit vers l'écran, l'imprimante ou même un fichier. On peut imprimer aussi bien tout ou partie du tableau que le calepin (en plusieurs exemplaires) ou encore le presse-papier. L'imprimante est une EPSON ou compatible par défaut, mais peut être une toute autre imprimante dont le fichier de configuration est présent sur la disquette. Il suffit alors de renommer celui-ci en CALCOMAT. COD. L'impression vers un fichier est intéressante pour le transfert de données vers un autre programme tel que TEXTOMAT ou DATAMAT. Par contre, un GROS bug lors de l'impression du tableau : quand on imprime une partie du tableau, on se retrouve avec un mélange entre le tableau actuel et les anciens tableaux. Ca fait bizarre ! Donc, avant toute impression, vous êtes priés d'éteindre votre ST.

CONCLUSION

Je suppose que vous vous attendez à ce que je vous dise lequel des deux m'a paru le meilleur ? Eh bien non !
Kspread me paraît beaucoup plus puissant au niveau des formules mais est certainement d'un apprentissage plus ardu. Cela ne veut pas dire qu'il est réservé à l'élite mais qu'il y a quelques petites habitudes à prendre. Après, c'est le panard !
Par contre, Calcomat est plutôt orienté vers les graphes et le mailing. Si vous voulez un programme qui en « jette », prenez calcomat. C'est vrai qu'il est beau !
Maintenant un message. Si celui qui a fait Calcomat et celui qui a fait Kspread pouvaient s'associer et faire, par exemple, CALCOSPREAD, ou peut-être KMat, ça pourrait être un programme complètement dément !

Pour les prix, c'est quasiment pareil : 795 francs pour Kspread II et 750 pour Calcomat Plus... Le choix est entre vos mains !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION !

ANCIENS NUMEROS ...

Voir les sommaires des magazines dans la boutique de Pressimage

Je commande STMAG N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°9 ❑ à 25 francs l'exemplaire

ANCIENNES DISQUETTES ...

Voir les sommaires des disquettes dans la boutique de Pressimage

la disquette N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°9 ❑ N° 10 ❑ à 75 francs l'exemplaire.

cochez les cases de votre choix ✐ ❑

ABONNEZ-VOUS

Economisez le prix de deux magazines ou de deux disquettes.

Je m'abonne à partir du numéro ..... au prix de 200 francs (10 numéros)

NOM: PRENOM:
ADRESSE:

Magazines	x 25F
Disquettes	x 75F
PORT	15F

Ci-joint un chèque bancaire ( ), CCP ( ) DE ..... Francs

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

ATARI 520 ST

LOGICIELS PROFESSIONNELS

AEGIS ANIMATOR	552 F
ART SCRIBE	215 F
CALCOMAT PLUS	610 F
FILM DIRECTOR	548 F
MICRO C SHELL	348 F
PAYE NEMSOFT	1590 F
SUPER BASE	723 F
COMPTA NEMSOFT	1590 F
APL	1 633F
ALTERNATIVE	267F
ANIMATOR	294F
ART DIRECTOR	458F
BACK PACK	524F
BACK-UP	200F
C.O.L.R.	234F
CAD 3D	419F
CALCOMAT	389F
CAMBRIDGE LISP	1 337F
COMPILATEUR G F A BASIC	405F
CORNERMAN	240F
CZ ANDROID	731F
DATAMAT	369F
DB CALC	401F
DBMAN	1 097F
DEGAS	356F
DEVPAC	442F
EASY CALC	401F
EASY DRAW	585F
EASY RECORD	336F
EVOLUTION SUNSET	1 254F
EXPERT 250	1 678F
EZ TRACK	449F
FACTURATION	1 376F
FAST BASIC M.COMPILER	899F
FRACTAL GEN	185F
GFA BASIC	405F
GFA DRAFT	856F
GFA VECTOR	428F
GRAPHIC TOOLBOX	624F
GST C	533F
GST EDITOR	235F
GST MACRO ASSEMBLEUR	372F
HABA DEX (F)	280F
HABA MERGE	320F
HABA VIEW	481F
HABA WRITER II	601F
HABA WRITER (F)	667F
HEAD CLEANING KIT	221F
HIPPO C	363F
HIPPO EPROM BURNER	1 499F
HIPPO ST SOUND DIGITIZER	1 499F
HIPPO VISION VIDEO	1 889F
HIPPOAR	295F
HIPPOPIXEL	229F
INTRO ST LOGO	160F
INTRODUCTION TO ST LOGO	178F
K COMM 2	891F
K GRAPH	336F
K GRAPH 2	401F
K MINSTREL	281F
K RAM	240F
K RESSOURCE	320F
K SEKA	285F
K SPREAD	445F
K SPREAD 2	641F
K SWITCH	252F
LANDS	178F
LDW COMPILER	431F
M.COPY	401F
M.DISC	115F
MAC EMULATOR	1 296F
MAKE UTILITY	445F
MAPS LEGENDS	280F
MC BASE 1040 MEMSOFT	1 312F
MENU +	178F
MIGHTY MAIL	252F
MODULA 2(F)	1 253F
MS DOZ EMULATOR	561F
MUSIC STUDIO	297F
PAINTWORKS	297F
PLATINE	1 685F
PLUS PAINT (F)	325F
PRINT MASTER PLUS	280F
PRINT MASTER	292F
PRO DIGITISER	3 476F
PRO FORTRAN	1 468F
PRO PASCAL	1 324F
PRO SPRITE	356F
REAL COLOUR OPTION	534F
REALTIME CLOCK	490F
SOFTSPOOL	103F
SOUND SAMPLER	736F
ST TOOLKIT	240F
STAR STRUCK	235F
SUPER DIRECTORY	292F
TEXTOMAT (F)	369F
TRIMBASE	758F
BBS	240F
CALENDAR	160F
DFT	240F
FLIP SIDE	178F
HIPPO COMPUTER ALMANA	258F
HIPPO DISK UTILITIES	287F
HIPPO RAMDISK	201F
HIPPOCONCEPT	664F
KISSED	240F
LATTICE C	891F
MACRO ASSEMBLEUR	534F
MCC PASCAL	802F
MI TERM	240F
SHELL	267F
TWIN PACK	178F
UTILITIES	320F
V.I.P. PROFESSIONAL	1 845F
FAST BASIC (CART)	961F

LIVRES

FASTER JAN/FEV 1987	73F
102 PROG. PR ST	126F
12 GRAPHISME EN 3D (F)	171F
2 LE LIVRE DU LANGAGE DE ST	143F
3 TRUCS ET ASTUCES (F)	143F
4 LA BIBLE DU 52O ST (F)	230F
5 PEEKS & POKES DU ST (F)	124F
7 DU BASIC AU C (F)	143F
8 BIEN DEBUTER AVEC LE ST (F)	124F
9 GRAPHISME ET SON ST (F)	143F
C SUR ST	174F
CLEFS POUR ATARI ST (2) GEM	286F
CLEFS POUR ST	297F
LE NOUVEL ATARI ST (F)	124F
LIVRE DU BASIC SUR ST (F)	143F
LIVRE DU GEM GFA-ASS	141F
LIVRE DU LOGO ST	143F
LIVRE LECT.DISK. + DISK	274F
LIVRE LECT.DISK ATARI	171F
PROG. EN ASSEMBLEUR 68000 SUR	125F

JEUX

ARKANOID	155 F
ARTIC FOX	289 F
ALTAIR	N.C.
ADVANCED ART STUDIO	249 F
BLUE WAR 3	N.C.
CRISTAL CASTLE	149 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
GOLDRUNNER	215 F
GUILD OF THIEVES	249 F
GOLDEN PATH	199 F
GRAND PRIX 500	219 F
HELP	295 F
HIGH ROLLER	345 F
KARATE KID 2 (Anglais)	174 F
KARATE KID 2 (Français)	195 F
LES PASSAGERS DU VENT 2	289 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MASQUE	249 F
MOUSE TRAP	139 F
MUSIC STUDIO	
PHENIX	N.C.
PROHIBITION	255 F
ROADWAR 2000	225 F
THUNDER	289 F
WISHBRINGER	315 F
XEVIOUS	215 F
S.D.I.	347F
10 TH FRAME BOWLING	280F
ALTERNATE REALITY	223F
ANIMAL KING DOM	292F
ARENA	252F
BALANCE OF POWER	347F
BALLYHOO	315F
BLACK CAULDRON	292F
BORROWED TIME	223F
BRATACCAS	297F
BRIDGE 4 O	217F
CARDS	178F
CHAMPIONSHIP WRESTLING	280F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	292F
COLOURSPACE	187F
CRAFTON AND XUNX	250F
CRIMSON CROWN	146F
DAMES 3D	131F
DEADLINE	269F
DEEP SPACE	281F
DEGAS ELITE	615F
DONALD DUCKS PLAYGROUND	183F
ECPL	891F
EDEN PLUES	261F
ELECTRONIC POOL	160F
ENCHANTER	310F
ENCOUNTER	133F
EREBUS	166F
FAHRENHEIT	482F
FIRE BLASTER	201F
FLIGHT SIMULATOR II	421F
GATO	280F
HACKER	203F
HACKER II	221F
HARRIER STRIKE MISSION	365F
HIPPO JOKES AND QUOTE	258F
HIPPOBACKGAMMON	229F
HITCHIKERS GUIDE	302F
INFIDEL	387F
INTERNATIONAL KARATE	280F
JEUX DE CARTES + OTHELLO	220F
JEWELS OF DARKNESS	178F
KARATE MASTER	105F
KING'S QUEST II	347F
KING'S QUEST III	347F
KING'S QUEST	365F
LANDS OF HAVOC	178F
LEADER BOARD	215F
LEADERBOARD TOURNAMENT	98F
LIBERATOR	134F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	297F
MACADAM BUMPER	250F
MAJOR MOTION	166F
MEAN 18	329F
MERCENARY (F)	197F
MINDSHADOW	223F
MOON SHUTTLE	250F
MOONMIST	294F
MUDPIES	178F
NEOCHROME	292F
NINE PRINCES IN AMBER	422F
NINJA	103F
OO TOPOS	146F
PAWN	193F
PERRY MASON	423F
PHANTASIE	280F
PHANTASIE II	280F
PINBALL FACTORY	200F
PLANET FALL	210F
PLUTOS	147F
Q BALL	178F
RAID	365F
RED ALERT	178F
RHYTHM	392F
ROGUE	221F
SEASTALKER	166F
SHANGAI	222F
SILENT SERVICE	215F
SILICON DREAMS	178F
SKYFOX	325F
SPACE PILOT	120F
SPACE QUEST	365F
SPACE STATION	238F
SPIDERMAN	178F
ST KARATE	218F
ST PROTECTOR	212F
STAR FLEET I	404F
STARGLIDER	186F
STRIKE FORCE HARRIER	194F
STRIP POKER	160F
SUNDOG	206F
SUPER CYCLE	215F
SUPER HUEY	174F
SUPER TENNIS	213F
SWORD OF KADASH	391F
TASS TIME	347F
TEE UP GOLF	120F
THAI BOXING	120F
THE LOVE QUEST	439F
THYPHOON	195F
TIME BANDITS	256F
TIME LINK	882F
TIME BLAST	89F
TRAILBLAZER	201F
TRANSYLVANIA	146F
TURBO GT	150F
ULTIMA II	254F
ULTIMA III	451F
WANDERER	198F
WARZONE	201F
WINNIE THE POOH	183F
WINTER GAMES	189F
WITNESS	302F
WORLD GAMES	215F
WORLD KARATE CHAMPION SHIP	280F
ZORK I	269F
ZORK II	250F
ZORK III	296F
STARTREK	NC

EDUCATIFS

GEOMETRIE	195 F
MATH 5 - 4	195 F

Pour tous les autres titres nous contacter.

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

Commandez par Tél. avec C.B.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* *à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	D	Qt	PRIX

TOTAL	
Frais de Port	+ 0 F
TOTAL	

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

MODE de REGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port **20 + 30 francs**

UNE BONNE SOLU

Si vous êtes de ceux qui pensent qu'une bonne gestion dans une entreprise est pour beaucoup dans sa réussite, vous admettrez alors faire partie du schéma suivant : à moins que vous ayez les moyens de vous encadrer de gestionnaires de talent ou d'une fiduciaire très appréciée de nos chers contrôleurs, vous travaillez jour et nuit, et vos dimanches et soirées sont envahis de comptes d'exploitation, de tableaux d'amortissement et de calculs effectués à la main pour la plupart d'entre vous, aidés d'un tableur pour d'autres qui ont compris que les ordinateurs se jouent des tâches répétitives.

Si au contraire, vous pensez que personne ne peut plus rien pour vous ni pour les tas de paperasses - de couleur bleue le plus souvent -, qui s'amoncellent, tournez la page et changez-vous les idées avec la partie distrayante de ST Mag, vous en avez bien besoin. Mais jusqu'à quand ! ! !

Pourtant, vous avez bien un magazine de micro dans les mains (le meilleur) et il y a fort à parier que vous en soyez équipé. Vous vous êtes souvent dit qu'un logiciel qui vous permettrait de connaître les situations, marges brutes, frais généraux de votre entreprise ou commerce, sans attendre la date fatidique du bilan vous libérerait de nombreuses nuits blanches. Vous ne pouvez, hélas, faire des économies sur votre comptabilité et suivre au fil des semaines l'évolution de votre entreprise.

On peut aussi sans difficulté en conclure que vous ne pouvez vous équiper d'un système informatique, lourd et onéreux, accompagné d'un logiciel aussi lourd et onéreux qu'inadapté à votre activité.

Les comptabilités sur micro, type Apple ou IBM, pleuvent. Mais les logiciels qui permettent justement de générer des données comptables souffrent par leur absence. Alors imaginez la surprise de la rédaction à la réception du logiciel dont il est question ici : une gestion commerciale intégrale sur ST.

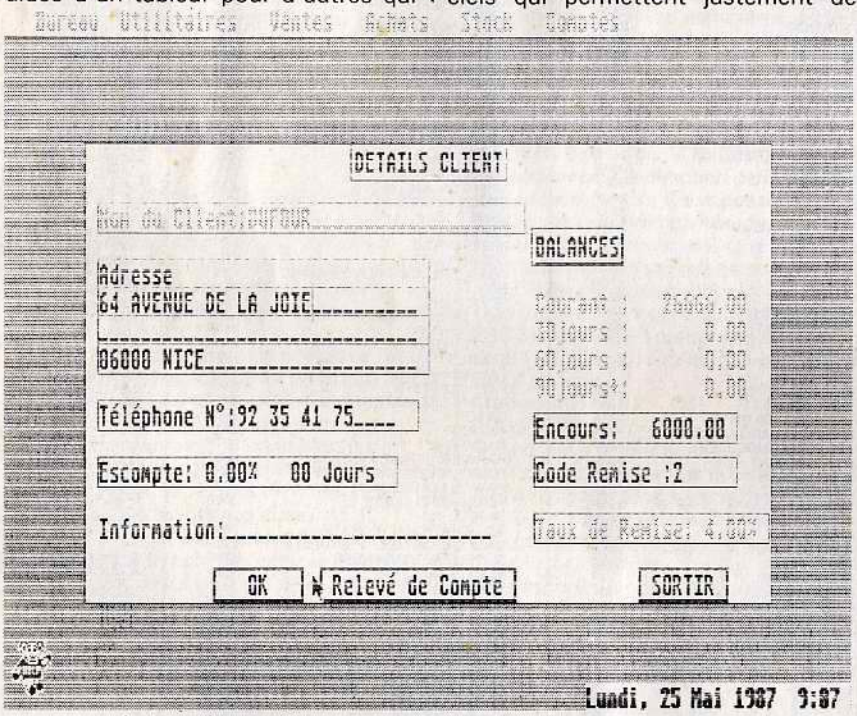


Figure 1

EST-CE LA FIN DE NOS PROBLEMES ?

Alors on ouvre vite l'emballage pro dont est affublé le messie, pardon le soft, qui va nous permettre de gérer votre cher ST Mag (qui en a bien besoin) (NDLR : c'est ton dernier article).

Le mode d'emploi, à priori bien fait, nous laisse penser que nous avons entre les mains la « solution » à tous les problèmes de gestion commerciale, rencontrés par les PME/PMI et magasins de détail qui représentent le gros des entreprises françaises.

Et pour la première fois, nous nous trouvons dans la même situation que nos lecteurs commerçants et chefs d'entreprise ; à savoir un problème de gestion, de petits moyens et un tas de papiers qui s'entasse. Alors pas vraiment le temps de lire le mode d'emploi et en route le chargement !

On se retrouve très vite dans le menu d'installation qui attend de vous certains renseignements tels : Nombre de clients, fournisseurs, articles en stock, configuration du système (1 ou 2 lecteurs simple ou double face). Pour votre information, avec un 520 STF mono lecteur, 300 clients, 100 fourniseurs, 1000 articles en stock, vous pourrez effectuer plusieurs milliers de transactions. L'éditeur du logiciel a pris la peine - c'est rare - d'y ajouter un fichier permettant une démo grandeur nature. Puis mise à l'heure et date, démarche que vous pouvez éviter en achetant à votre revendeur favori la « Rom EZ TIME » qui fera cela très bien. La figure 1 nous montre 5 menus différents : Utilitaires, Ventes, Achats, Stocks, Comptes et un ourson en bas à gauche de l'écran. Première observation, le logiciel est entièrement sous GEM et de plus, commenté à tous les niveaux via des écrans d'aide dont se charge justement cet ourson.

UTILITAIRES permet de saisir les coordonnées de votre entreprise, les différents taux de T.V.A., les remises que vous pourriez faire à vos clients ainsi que les messages de rappel et de relance dont vous avez besoin pour les mauvais payeurs ; tous ces éléments seront utilisés dans les éditions et différents écrans.

LES VENTES

VENTES permet de gérer le fichier des clients, la facturation, les bons de livraison, les paiements, escomptes, encours et relevés de compte.

L'illustration 2 représente la fiche client qui permet même de démarrer la

TION

saisie de votre fichier en tenant compte de ce que vos clients vous doivent déja et de l'encours que vous leur autorisez ; du moins si vous le savez ! Le tri se fait sur le nom et il vous est impossible de saisir deux noms identiques ; un message d'alerte veille ! La recherche d'un client, fournisseur, article, compte, se fait par un tri alphanumérique et pour les noms d'orthographe similaire, l'écran de recherche est complété par un défilement possible du fichier dans les deux sens (voir figure n° 3).

Ce même écran vous donne accès au relevé de compte qui ventile les différents débits et crédits et donc le solde cash, à 30, 60, et 90 jours. Ce que vous voyez à l'écran est exactement ce qui s'imprime et dans tous les cas, vous pouvez visualiser les documents à éditer. Les recherches, créations, situations d'un client, fournisseur, article ou compte se faisant de la même facon, nous ne nous étendrons pas trop là dessus.

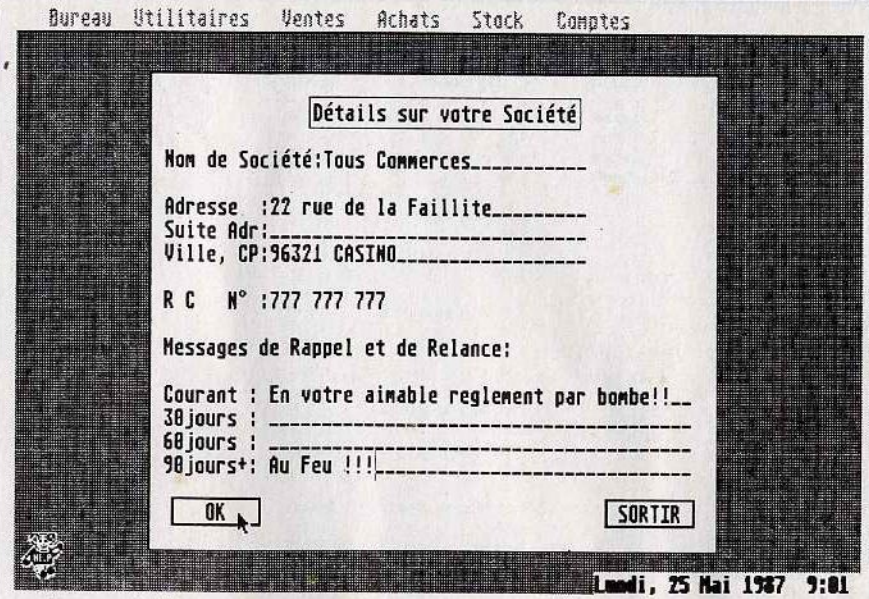
Voyons plutôt les fonctions purement commerciales.

FACTURE-AVOIR : Vous pouvez créer ou imprimer une (des) facture existant déja - l'édition des facture n'est pas obligatoire et il est possible de les éditer une à une ou toutes à la suite en fin de travail - le logiciel attend de nous le nom du client à facturer et le masque facture apparaît. La numérotation est automatique et reste accessible. En saisissant la quantité et les premières lettres de l'article à facturer, immédiatement le compte imputable, la T.V.A., l'escompte, et le total facture s'incrémentent (voir figure 4).

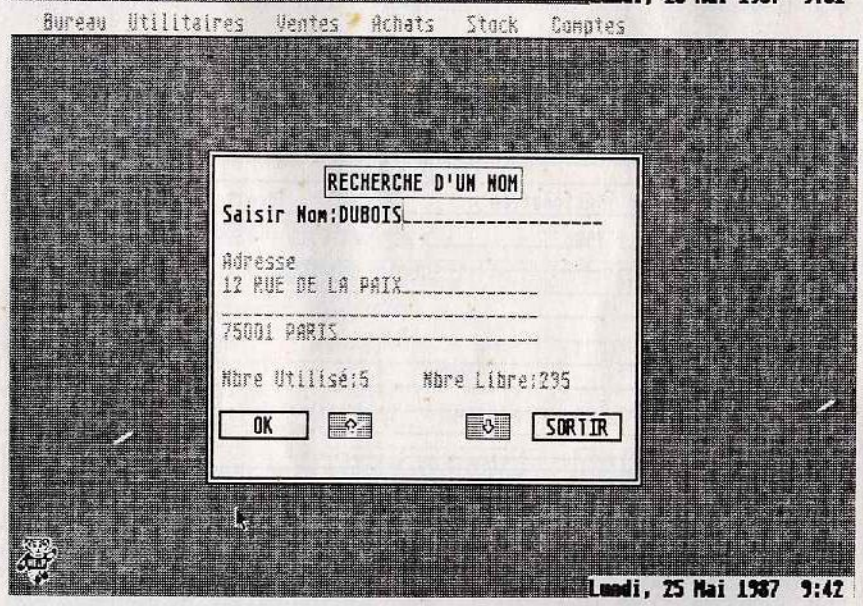
Les articles non en stock peuvent aussi être facturés mais dans ce cas, le logiciel vous demande le prix H.T. et le taux de T.V.A. qu'il ne peut qu'ignorer.

BON DE LIVRAISON : Il est déclenché par la facture et l'édition non obligatoire peut se faire un à un ou tous ensemble.

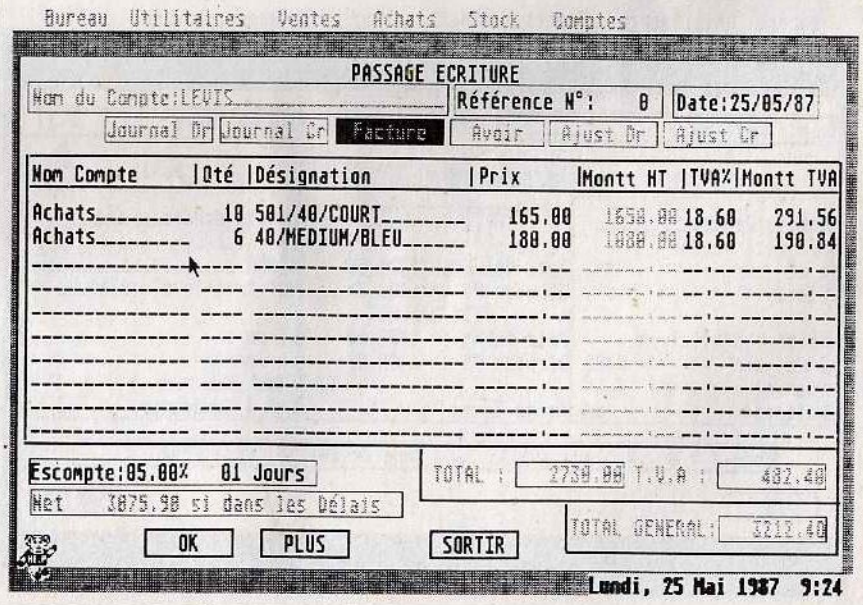
RELIQUATS : Permet de gérer le « reste à livrer » lorsque un produit est manquant ou en quantité insuffisante. Lorsque les produits sont à nouveau disponibles, l'ordinateur peut, au choix, affecter automatiquement ou manuellement les produits au clients qui les attendent. De quoi ? Des préférences ?



2



3



4

Liste Clients au : 25/05/87

Nom et Adresse	Balances		Renseignements	
CLIENT	Courant	315.00	Total en attente	315.00
	30jours	0.00		
	60jours	0.00	Encours Autoris	0.00
	90jours	0.00		
DUBOIS		501.27	Total en attente	501.27
12 RUE DE LA PAIX		0.00		
		0.00	Encours Autori	0.00
75001 PARIS		0.00		
DUFOUR		0.00	Total en attente	0.00
64 AVENUE DE LA JOIE		0.00		
		0.00	Encours Autori	6000.00
06000 NICE		0.00		
DUPONT		0.00	Total en attente	0.00
36 AVENUE DE VILLIERS		0.00		
		0.00	Encours Autori	2000.00
75017 PARIS		0.00		
MERCURI VALERIE		5981.15	Total en attente	5981.15
69 RUE DE LA PLANETE		0.00		
		0.00	Encours Autori	5000000.00
900000 LA LUNE SUR AMOUR		0.00		

Fig. 5 et Fig. 6

7

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

FACTURE/AVOIR

Nom du Compte:DUFOUR | Référence N°: 5 | Date:25/05/87

Facture | Avoir

Nom Compte	Qté	Désignation	Prix	Montt HT	TVA%	Montt TVA
Ventes	1	T90	4320.11	4320.11	33.33	1439.89

Escompte: 0.00% 00 Jours

Net 5760.00 si dans les délais

TOTAL : 4320.11 T.V.A : 1439.89

TOTAL GENERAL: 5760.00

OK PLUS SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:05

8

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

DETAILS STOCK

Nom / Réf:T50 | Qté en Stock : 11

Ventes		Dern Mouvement :25/05/87		Achat	
Compte:Ventes		PRIX DE VENTE		Compte:Achats	
Quantité vendue				Fournisseur	
à ce jour :	0	Prix Vte HT:	1875.05	CANON	
Courant :	0	Dernier PV :	1880.04	Réf Article N° :	AT50
		PRIX D'ACHAT			
Chiffre d'Affaires		Prix Achat :	1400.00	Retours :	0
à ce jour :	0.00	Dernier PA :	1400.00	En Commande :	0
Courant :	0.00			Stock Minimum :	1
Colisage :	un	Marge Brute %:	25.34	Qté à Commander:	3

Code T V A :0 Taux TVA:33.33% | Code Produit:9 Code:PHOTO

OK SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:37

PAIEMENTS : Il vous est demandé le nom du client puis le montant du (des) réglements, cash, à 30, 60 ou 90 jours. Dans cette phase, vous avez accès à la situation du client afin de vérifier si besoin est, la facture à imputer.

SITUATIONS : Edition à l'écran et imprimante de tous les relevés de compte, reprenant aux débits et crédits, tous les mouvements de chaque client. Cette fonction est idéale pour les relevés en fin de mois et les relances à tout moment pour les clients qui traînent.

Autre fonction intéressante, l'édition du fichier clients avec le total des encours (voir figures 5 et 6).

LES ACHATS

ACHATS : Ce menu fonctionne de la même façon que les ventes (vous êtes fournisseur de vos clients, vous êtes client de vos fournisseurs) à cela près que le masque facture est remplacé par un masque type journal d'achats (voir figure 7). La saisie des factures fournisseurs dans ce journal a pour effet de créditer le stock, le compte du fournisseur, le compte d'achat imputable, le compte de TVA récupérable.

STOCK : Comme les menus Ventes et Achats, la gestion du stock est en temps réel ; une facture de vente ou d'achat ainsi qu'un avoir ont pour effet de débiter ou de créditer immédiatement le stock. Aussi, pour mieux comprendre les possibilités d'exploitation du stock, étudiez bien la figure 8.

CREATION : Permet la saisie d'un nouvel article et tient compte du chiffre d'affaires et des ventes déja réalisées, du colisage, de différents prix d'achat et de vente, les comptes comptable et fournisseur à ventiler. Il est à noter que dans le cas de l'utilisation du module comptes, les zones comptes deviennent obligatoires. Le fournisseur est obligatoire si vous avez choisi lors de l'installation du logiciel de gérer les achats.

Ceci nous amène à dire que le logiciel ne vous oblige pas à gérer les 4 modules principaux et si vous souhaitez une facturation stock, il vous suffit lors de l'installation, de mettre à zéro les fournisseurs et les comptes ; ainsi seuls les modules clients et stock sont actionnés. De même pour les gens qui se contentent des comptes fournisseurs et clients, et laissent à leur cher (à tous les niveaux) comptable le soin des comptes annexes, il leur suffit de mettre le module comptes à zéro et ainsi les zones « comptes » dans la fiche article ne sont plus demandées.

Revenons à la création d'un article : le logiciel permet aussi la gestion des stocks minimum, des quantités à commander (quantités que vous pourrez affiner au fil de l'utilisation via des possibilités de statistiques).
La recherche d'un article se fait comme pour les clients et fournisseurs. La fonction « imprimer » permet l'édition de votre inventaire et vous renseigne sur l'état du stock, les quantités vendues, les valorisations (vendues et en stock), la marge dégagée (voir figure 9).
- Tarifs : permet l'édition de votre catalogue et tarif à remettre à votre clientèle.
- Produits à commander : permet l'édition d'un état de stock mettant en avant les ruptures de stock et les seuils minima atteints.
- Produits lents : en faisant un comparatif de date à date, vous pouvez ainsi savoir rapidement quels produits risquent de vivre les prochains inventaires et générations (ça va pour un meuble, pas pour un micro). Il ne reste plus qu'à votre sens inné du commerce de liquider tout ça au plus vite.
- Groupes produits : permet de gérer les produits par famille ou groupe, ce qui est très utile dans le cas d'éditions sélectives.

ENCORE LES VENTES (UNE AFFAIRE QUI MARCHE)

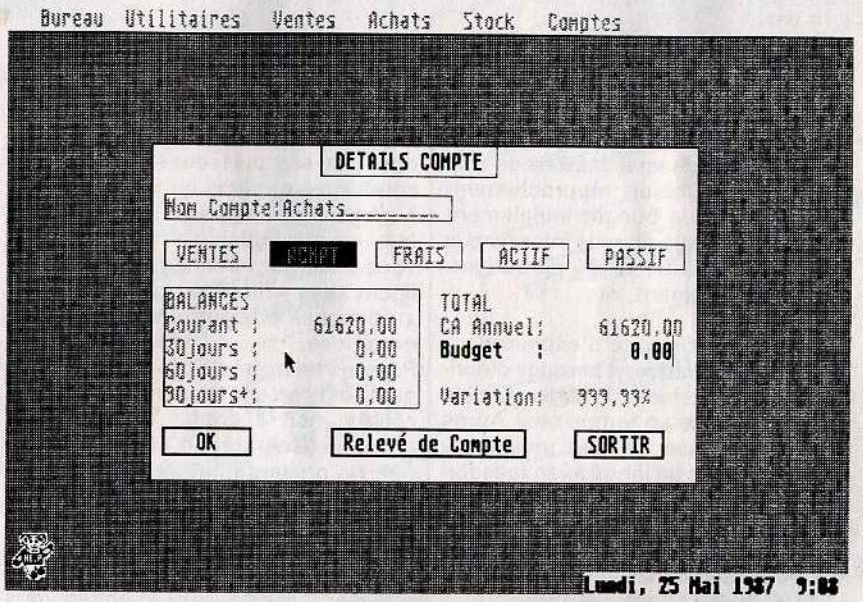
Le fichier utilisé pour notre banc d'essai étant formaté avec la fonction « comptes », le module est donc actif.

- CREATION : Le principe de création, recherche et impression est toujours le même et nous n'avons rencontré aucun problème dans l'utilisation des diverses fonctions.
La création d'un compte a un seul aspect délicat ! Ce n'est pas dû au logiciel mais à la mise à l'épreuve de vos connaissances (voir figure 11).
Ainsi les comptes de publicité, de téléphone, etc. sont des comptes de charges et non d'achats. D'ailleurs, Teddy l'Ourson nous a répondu de nous adresser à notre comptable, c'est vous dire. Aussi la saisie du plan comptable (comprendre : la création des comptes nécessaires au fonctionnement de l'entreprise - il y en a tellement que c'est à vous dégouter d'avoir une entreprise) peut se faire assister de votre cher (si, si, toujours ! ! !) comptable. Hormis ce fait, la saisie des comptes, quand vous en connaissez le type, ne pose aucun problème.
Vous pouvez même déterminer des budgets à l'avance et savoir en permanence ou vous en êtes. Ex : vous avez

Inventaire au au :-25/05/87

Nom/R f	Qt en Stock	Cout Unit.	Cout Total	Ventes/Ann e	Montant Ventes	Cout du Stock Vendu	Marge sur Stock Vendu
36 CM COUL PAL/SECAM	5	1400.00	7000.00	0	0.00	0.00	0.00
40/MEDIUM/BLEU	1	180.00	180.00	0	0.00	0.00	0.00
41 CM COUL SECAM	2	2200.00	4400.00	0	0.00	0.00	0.00
501/36/LONG	3	165.00	495.00	1	244.52	165.00	79.52
501/38/LONG	9	165.00	1485.00	0	0.00	0.00	0.00
501/38/SW/COURT	6	165.00	990.00	0	0.00	0.00	0.00
501/40/COURT	17	165.00	2805.00	1	227.40	165.00	62.40
501/42/COURT	9	165.00	1485.00	0	0.00	0.00	0.00
EPONGE/B	11	9.51	104.61	1	12.43	9.51	2.92
LASER/TUNNER/EXTRAC	2	5000.00	10000.00	0	0.00	0.00	0.00
LECT K7/TUNNER	8	590.00	4720.00	0	0.00	0.00	0.00
OBSESSION/02	4	160.00	640.00	2	514.82	320.00	194.82
OBSESSION/04	0	189.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00
SHORT/SATIN/38	3	112.50	337.50	0	0.00	0.00	0.00
SHORT/SATIN/40	3	112.50	337.50	0	0.00	0.00	0.00
ST MAG/07	6	12.50	75.00	1	23.36	12.50	10.86
ST MAG/2423	33	12.50	412.50	0	0.00	0.00	0.00
T50	11	1400.00	15400.00	0	0.00	0.00	0.00
T70	14	2000.00	28000.00	0	0.00	0.00	0.00
T90	10	3200.00	32000.00	1	3960.10	3200.00	760.10
TENNIS/39/BORG	5	133.00	665.00	1	195.25	133.00	62.25
TENNIS/40/BORG	8	133.00	1064.00	0	0.00	0.00	0.00
TENNIS/41/BORG	5	133.00	665.00	0	0.00	0.00	0.00
TENNIS/42/BORG	3	133.00	399.00	0	0.00	0.00	0.00
TENNIS/43/BORG	6	133.00	798.00	0	0.00	0.00	0.00
TUNNER/K7/HIFI	9	560.00	5040.00	0	0.00	0.00	0.00
			Cout Total 119498.11			Cout Total Stock Vendu 4705.01	Marge sur Stock Vendu 1172.87

9



11

Tous Commerces
22 rue de la Faillite

96321 CASINO
RC No: 777 777 777

T A R I F au : 25/05/87

Code Produit	D signation	Prix HT
TELEVISEUR	36 CM COUL PAL/SECAM	2475.06
CHEMISE	40/MEDIUM/BLEU	328.84
TELEVISEUR	41 CM COUL SECAM	2925.07
PANTALON	501/36/LONG	244.52
PANTALON	501/38/LONG	244.52
PANTALON	501/38/SW/COURT	244.52
PANTALON	501/40/COURT	244.52
PANTALON	501/42/COURT	244.52
MENAGER	EPONGE/B	14.12
AUTO RADIO	LASER/TUNNER/EXTRAC	6750.17
AUTO RADIO	LECT K7/TUNNER	900.02
PARFUM	OBSESSION/02	292.51
PARFUM	OBSESSION/04	337.51
SHORT	SHORT/SATIN/38	193.93
SHORT	SHORT/SATIN/40	193.93
LIBRAIRIE	ST MAG/07	23.36
LIBRAIRIE	ST MAG/2423	23.36
PHOTO	T50	1875.05
PHOTO	T70	2745.07
PHOTO	T90	4500.11
CHAUSSURE	TENNIS/39/BORG	209.95
CHAUSSURE	TENNIS/40/BORG	209.95
CHAUSSURE	TENNIS/41/BORG	209.95
CHAUSSURE	TENNIS/42/BORG	209.95
CHAUSSURE	TENNIS/43/BORG	209.95
AUTO RADIO	TUNNER/K7/HIFI	749.27

12

RC No:

TARIF au : 25/05/87

Code Produit	Désignation	Prix HT	TVA	PV TTC
TELEVISEUR	36 CM COUL PAL/SECAM	2475.06	824.94	3300.00
CHEMISE	40/MEDIUM/BLEU	328.84	61.16	390.00
TELEVISEUR	41 CM COUL SECAM	2925.07	974.93	3900.00
PANTALON	501/36/LONG	244.52	45.48	290.00
PANTALON	501/38/LONG	244.52	45.48	290.00
PANTALON	501/38/SW/COURT	244.52	45.48	290.00
PANTALON	501/40/COURT	244.52	45.48	290.00
PANTALON	501/42/COURT	244.52	45.48	290.00
MENAGER	EPONGE/B	14.12	2.63	16.75
AUTO RADIO	LASER/TUNNER/EXTRAC	6750.17	2249.83	9000.00
AUTO RADIO	LECT K7/TUNNER	900.02	299.98	1200.00
PARFUM	OBSESSION/02	292.51	97.49	390.00
PARFUM	OBSESSION/04	337.51	112.49	450.00
SHORT	SHORT/SATIN/38	193.93	36.07	230.00
SHORT	SHORT/SATIN/40	193.93	36.07	230.00
LIBRAIRIE	ST MAG/07	23.36	1.64	25.00
LIBRAIRIE	ST MAG/2423	23.36	1.64	25.00
PHOTO	T50	1875.05	624.95	2500.00
PHOTO	T70	2745.07	914.93	3660.00
PHOTO	T90	4500.11	1499.89	6000.00
CHAUSSURE	TENNIS/39/BORG	209.95	39.05	249.00
CHAUSSURE	TENNIS/40/BORG	209.95	39.05	249.00
CHAUSSURE	TENNIS/41/BORG	209.95	39.05	249.00
CHAUSSURE	TENNIS/42/BORG	209.95	39.05	249.00
CHAUSSURE	TENNIS/43/BORG	209.95	39.05	249.00
AUTO RADIO	TUNNER/K7/HIFI	749.27	249.73	999.00

13

décidé cette année d'investir dans 200. 000 Frs de pub (vous avez pensé à ST Mag ?), chaque facture de pub s'additionnera et un rapprochement constant avec le budget initialement prévu est effectué et vous informe que le compte est à 53, 22% du budget, ou en dépassement, etc.

Les fonctions Compte d'exploitation, Balance, Vérification et passage d'écritures, vous informent de la situation de votre entreprise en temps réel. Après vous être passé de ces renseignements pendant de longs exercices fiscaux (quand on ne sait pas ce que cela donnera, c'est toujours long), vous pourrez les voir et les éditer à tout moment. Le sommeil vous reviendrait-il ? Attendez ! C'est pas fini...

LE GENERATEUR D'ETATS/ RAPPORTS

Un générateur d'Etats/Rapports ! C'est quoi, ça ?
Dans le menu Utilitaires que nous avons décrit plus haut, nous avons omis - volontairement - de vous parler de la fonction Etats/Rapports. Imaginez que le logiciel dont nous parlons n'est plus figé mais ouvert bien au contraire, que chaque zone et critère dont il se sert puissent être utilisés en combinant certains ou tous de façon à générer des tris et calculs savants que votre soudaine soif de gestion vous dicte ; on obtient un tableur intelligent sans limitation, qui se joue des statistiques et informations de votre entreprise.
Prenons un exemple : le tarif Stock tel qu'il est présenté convient à vos clients, non à vous ! Vous pourrez grâce au générateur d'Etats, en modifier la présentation (impression en gras, condensé, italique, souligné etc. ou déplacement des zones) ou rajouter des informations telles que « qté en stock, prix d'achat, commission à reverser » et cela simplement en vous servant de la souris et de formules arithmétiques pour lier les zones entre elles si besoin est (voir Tarif figure 12 tel qu'il est à l'origine puis figure 13 après quelques minutes de modification). C'est ainsi que vous modifierez la présentation de la facture type si vous utilisez du papier facture préimprimé... C'est dingue ! il y a peine 10 minutes, vous le faisiez encore à la main et maintenant qu'on vous propose la solution à vos problèmes, vous devenez exigeant !

Maintenant que vous savez que c'est le soft qu'il vous faut, quelques généralités sur ses possibilités : Gestion des Clients, Factures, Avoirs, Bons de livraison, Reliquats, Paiements, Encours, Gestion des Fournisseurs, Achats, Règlements, Situations, Encours, Gestion de Stock, Inventaire, Tarif, Stock mini, Stock à faible rotation, Famille produits, Gestion de 256 comptes du plan comptable hors clients et fournisseurs, Relevés de comptes, Transferts de compte à compte, Situations, Compte d'exploitation, Balance, Vérification des pièces, Gestion de la TVA collectée et récupérable, et bien sur le générateur d'Etats qui vous permettra de faire ce que le soft ne fait pas (et que vous ne faisiez déjà pas à la main, rappelons-le).
Ce logiciel très complet permet à votre ST de grandir avec votre entreprise puisqu'on peut démarrer avec un 520 ST ou STF muni d'un lecteur simple face et, les clients affluant, on peut à tout moment transformer les fichiers, définis par vous lors de leur création, par exemple à 500 clients, 50 fournisseurs, 500 références en stock- en, nous vous le souhaitons, 1000 clients etc. Il vous suffit simplement de cliquer sur la fonction « ETENDRE » et d'indiquer quel type de lecteur vous avez rajouté (disque dur, deuxième lecteur, simple ou double face, etc.).

Il nous a semblé être la solution à vos problèmes, par ses possibilités, sa rapidité, sa facilité d'utilisation et ses écrans d'aide intégrés. Il a bien sûr quelques limitations, comme l'impossibilité d'avoir plusieurs fournisseurs pour un même produit, ou plusieurs taux de remise automatique pour un même client (mais il est possible de les rentrer manuellement). Mais rappelons que ce logiciel est destiné aux petites entreprises dont les besoins sont déjà inférieurs aux possibilités du logiciel !

Pour avoir ce logiciel, il vous faudra débourser la somme folle de 2000 Frs hors taxes (folle parce que ce n'est pas assez cher en regard des « Memsoft » et autres rois du modulaire à 2000 balles le module, difficilement utilisables de surcroît).

Vous l'aviez deviné : ça s'appelle Solution. Et c'est un drôlement bon nom. C'est édité par Upgrade, déjà éditeur de Publishing Partner.
En tout cas, Solution et nous, on ne se quitte plus et on espère que Meuheusieur le Contrôleuheur sera content de nous !

Ecran d'Aide.
Fermer la Fenêtre pour continuer.

AIDE CREATION/EDITION STOCK

Saisie Création ou Edition Stock.

Pour utiliser la gestion du Stock avec les livres de Ventes et d'Achats, les renseignements sur le Stock doi-être saisis maintenant. Les comptes Vente/Achat doivent avoir déjà été crées ainsi que le compte Fournisseur du produit. Le nom de produit doit être unique, car deux produits ne peuvent avoir le même nom.

Facture No. 1

Date : 25/05/87

Tous Commerces
22 rue de la Faillite
96321 CASINO
RC Nor 777 777 777

At CLIENT

Qt Code	Qt Livr	Désignation	PU HT	PT HT	TVA	Total TVA
1	1	ST MAG/07	23.36	23.36	7.00	1.64

23.36 TVA: 1.64
Facture Total: 25.00

Merci pour vos achats chez Tous Commerces

Crédit CREG immédiat

189- ATARI 520 STF
+ Moniteur mono ATARI
+ CITIZEN 120 D
6 780 F

190- ATARI S.T. 2 Mega
Disque dur 20 Mega
Imprimante laser
Nous consulter

191 - ATARI 520 STF
+ moniteur couleur ATARI
N.C.

192 - ATARI 520
+ moniteur couleur ATARI
+ CITIZEN 120 D
8 480 F

193 - ATARI 520
+ Moniteur mono ATARI
+ STAR NL 10
7 190 F

194 - Imp. CITIZEN 120 D
2 290 F

195 - Imp. STAR NL 10
2 990 F

196 - Lecteur CUMANA
1 690 F

197 - Moniteur mono SM 125
N.C.

198 - Moniteur ATARI SC 1224
N.C.

LOGICIELS

12	Emulcom	890 F
13	Calcomat	450 F
14	Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15	Textomat	450 F
16	Basic GFA	495 F
16A	Compilateur GFA	450 F
17	Megamax C	N.C.
18	Music Studio	265 F
19	Brataccas	299 F
20	Macadam Bumper	255 F
20A	10th Frame	240 F
21	Leader Board	255 F
22	Wrestling	350 F
23	Ultima 3	430 F
24	Silent Service	210 F
25	Rogue	240 F
26	Black Cauldron	255 F
27	Karaté Kid 2	240 F
27A	Moon struttle	270 F
28	Mercenary	200 F
29	Flight Sim II	390 F
30	Sky Fox	320 F
31	Arena	250 F
32	The Pawn	190 F
32A	Typhoon	210 F
33	Paint Works	270 F
34	Real Time Clock	450 F
35	Passager du vent	N.C.
35A	Passager du vent 2	N.C.
36	Winter Games	270 F
37	Little people computer	390 F
37A	Super cycle	230 F
38	Alternate Reality	470 F
39	Space quest	370 F
40	Tass Times	360 F
41	Thaï Boxing	160 F
42	Harrier strike Mission	350 F
43	Gato	390 F
44	Strike Force Harrier	250 F
45	Jewels of Darkness	190 F
46	Art Director	590 F
47	Defender of the crown	N.C.
48	500 c.c.	210 F
49	G.D.A. draft (D.A.O.)	870 F
50	The Chess master 2000	305 F
51	Ninja Mission	129 F
51A	Gauntlet	N.C.
51B	Defender of the crown	N.C.

MATERIEL ATARI

1	Atari 520 STF	PRIX Nous consulter
2	Atari 1040 STF mono	
3	Atari 1040 STF couleur	
4	Moniteur monochrome H.R.	
5	Moniteur couleur Atari	
6	Lecteur 360 K	
7	Lecteur 720 K	
8	Imprimante Atari SMM 804	
9	Imprimante Citizen 120 D	
10	Disque dur 20 M SH 204	
11	Lecteur 720 K Cumana	1.690 F
11A	Free boot	500 F

Indiquez le nº de votre choix ainsi que les prix correspondants :

Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Nº ..... F
Frais de port logiciels 20 F ..... F
Frais de port matériel 70 F ..... F
Contre-remboursement + 30 F ..... F
Total ..... F

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
TEL
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

LE GRAPHISME EN GFA

Avec deux nouveaux logiciels, GFA-VECTOR et GFA-DRAFT, le GFA persiste et signe, et prouve à nouveau, s'il en était encore besoin, sa puissance et sa souplesse.

Du graphisme en GFA ? La réponse ne s'est pas faite attendre, et ces deux nouveaux produits viennent agréablement soutenir un langage de programmation qui, pour ses débuts, a déjà été largement adopté par un grand nombre d'utilisateurs. Ces deux softs nous proposent ici des applications particulières dans le domaine graphique : la conception et l'animation d'objets en 3 dimensions pour **VECTOR**, et le dessin dit « industriel » (plans, architecture, schémas, logos, etc) pour **DRAFT**.
Précisons tout de suite qu'ils tournent aussi bien en couleur qu'en noir et blanc, sur 520 et 1040 avec Roms, **DRAFT** acceptant le TOS français sur disquette pour le 1040, et qu'ils sont tous deux accompagnés d'une excellente notice, en-français-s'il-vous-plaît, complète et bien présentée. La comparaison s'arrêtera là, car en ce qui concerne les objectifs, les manipulations, et... les critiques (oui, il y en a !), **VECTOR** et **DRAFT** sont des logiciels tout à fait indépendants l'un de l'autre. Voyons de quoi il retourne :

GFA VECTOR

Pour ceux qui ne possèdent pas le BASIC GFA, inutile de s'attarder, passez directement au deuxième chapitre. En effet, **VECTOR**, présenté comme un « tool-kit », permet d'abord de créer à l'aide d'un éditeur, des objets en 3 dimensions (attention, sous forme de « fil de fer » uniquement), puis de les intégrer ensuite, grâce à des routines en langage machine, à vos programmes en GFA Basic afin de les animer.
Moyennant une manip quelque peu fastidieuse, mais parfaitement compréhensible, les objets ainsi créés pourront agrémenter de façon spectaculaire de simples animations jusqu'au jeu savamment illustré, en passant par des logiciels interactifs ou pédagogiques.

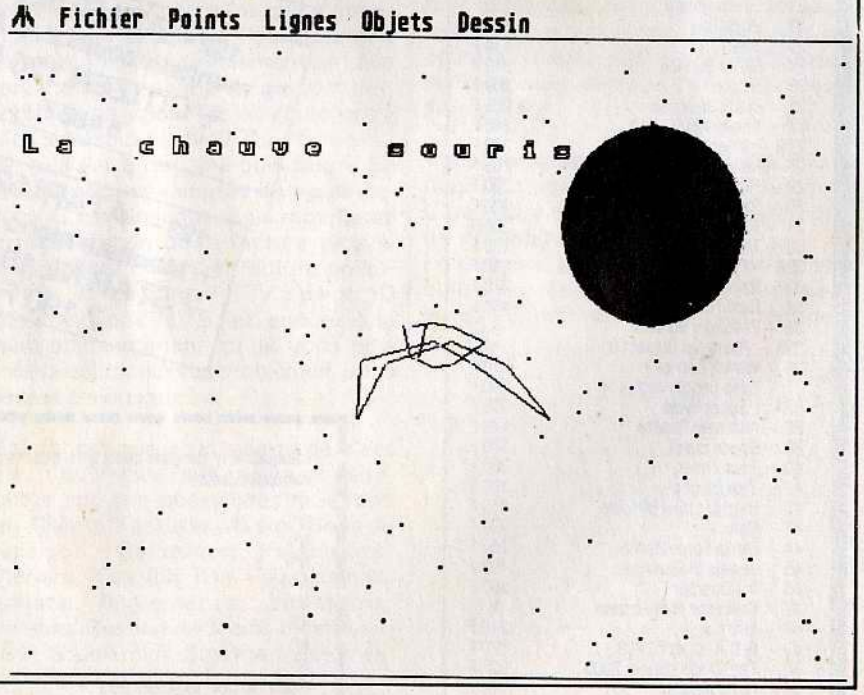
L'éditeur :

Pour l'utilisateur, deux modes d'édition possibles : l'entrée directe des coordonnées au point par point, ou l'édition graphique.

Pour l'entrée point par point, il « suffit » de donner les coordonnées X, Y, Z de chaque point, sous forme d'un listing, de relier ces différents points par des lignes, et de lister ces lignes pour créer un objet. Elémentaire, mon cher Watson ! Elémentaire, peut-être un peu trop, car excepté quelques fonctions de modifications/suppressions, il ne faudra pas attendre plus d'aide du ST. Ici, l'aventurier « intuitif » se cassera les dents, et seul le programmeur méthodique et patient, armé de son stylo et de papier millimétré, qui sait à l'avance ce qu'il va faire, aura des chances d'arriver à ses fins. S'il veut en plus, pousser **VECTOR** dans ses retranchements, autant lui dire de suite que ce dernier accepte jusqu'à 1024 points et 1024 lignes, répartis sur 32 objets au maximum. Il lui faudra donc prévoir un nombre proportionnel de pauses-café !
L'alternative pourrait être alors l'éditeur graphique, en travaillant sur la représentation visuelle de l'objet, et sa construction progressive : structuré autour de trois fenêtres interactives, représentant les trois définitions relatives de l'espace, et d'un rappel numérique indiquant la position du curseur dans l'espace, cet éditeur permet d'entrer les points et les lignes par la souris. La surface utile d'une fenêtre est limitée à 99x99 points, ce qui ne permet pas de gérer l'espace prévu (1024x1024x1024) en échelle 1. D'autres échelles sont bien sûr disponibles, mais c'est alors au détriment de la précision... En fait, au-delà de la dizaine de points, ou lorsque les points sont trop rapprochés, le papier et le crayon redeviennent très vite obligatoires.
Une autre difficulté concerne les modifications et/ou suppressions de points et de lignes : pour ce faire, vous êtes obligés de sortir du mode graphique, et de retourner aux listings points à points, alors qu'il eût été si simple de faire défiler ce listing au sein de l'éditeur graphique en faisant clignoter le point ou le vecteur sélectionné.
Autre regret : l'absence « d'assistance à la création », comme par exemple les symétries, les copies, les modifications de forme et d'échelle de l'objet, l'assemblage de différents objets, les formes pré-calculées, etc. La liste pourrait être longue, car rien ne figure sous ce chapitre.
Traitée comme une option différente, alors qu'il eût été bien agréable d'y accéder directement à partir de l'éditeur graphique, on trouve ensuite la fonction « Montrer Objet », qui permet de simuler l'ensemble des fonctions de manipulation de l'objet, qui seront programmées sous GFA.
Les objets peuvent être : réduits ou agrandis selon 512 pas (du 1/64e à 8 fois leur taille normale), et mis en rotation autour des axes X, Y, Z, par pas minimum de 1°. Ces tests peuvent porter sur des valeurs fixes ou variées automatiquement, et peuvent être combinés ou pas.
Là aussi, une option sympathique comme une « offset » sur les axes X et Y fait cruellement défaut, car elle aurait permis d'affiner facilement les animations, ou de réajuster le centre de gravité. A ce stade, pourquoi ne pas penser à un système de recalcul de ce centre de gravité ?

L'animation :

Maintenant que l'objet est créé et que vous avez testé les mouvements que vous lui ferez subir, il va falloir l'intégrer à votre programme GFA. Il vous faudra tout d'abord initialiser un module contenant les « routi-



nes machine », et le nom d'appel du programme BASIC. Vous copiez tout cela sur une belle disquette toute neuve, afin d'y trouver : le module, le fichier de données, le GFA Basic, et le fichier d'initialisation qui devra être « Mergé » avec votre programme Basic. Inutile de rentrer dans les différentes fonctions, claires et bien expliquées dans la notice, et le résultat est là : ça bouge ! Malheureusement, pour l'instant, n'espérez pas le compiler...
Ainsi, face à l'intérêt que présente la CAO en 3 dimensions, l'ensemble des critiques énumérées rend la pratique de **VECTOR** quelque peu frustrante. Pourtant, c'est bien dommage, car les mouvements sont rapides, progressifs, et tout à fait satisfaisants. A priori, si les résultats étaient compilables, on pourrait très certainement refaire Starglider en GFA Basic, à peu près à la même vitesse. Au fond, on a un peu l'impression qu'au moment de la conception de cet outil, on a un peu trop vite voulu savoir « si ça marchait » ! Disposant, pour ce test, de la version 1. 0 de **VECTOR**, l'optimisme nous pousse évidemment à espérer que son évolution ira vers plus d'ergonomie.

GFA DRAFT

Rassurez-vous, on vous a gardé le meilleur pour la fin !
Pas question, ici, d'intégration de routines GFA dans vos programmes respectifs, mais bien plutôt d'un excellent outil graphique, véritable logiciel complet et performant. Difficile à classer, car s'il est un logiciel de « dessin », il est sans aucun doute moins adapté aux arts plastiques que Degas Elite ou Art Director. Destiné à des applications plus « industrielles » qu'artistiques ou ludiques, il présente pourtant des options graphiques dont le « dessinateur », en général, aimerait disposer. D'autres particularités très pratiques le rendent tout à fait original, et, pour l'instant, unique en son genre.

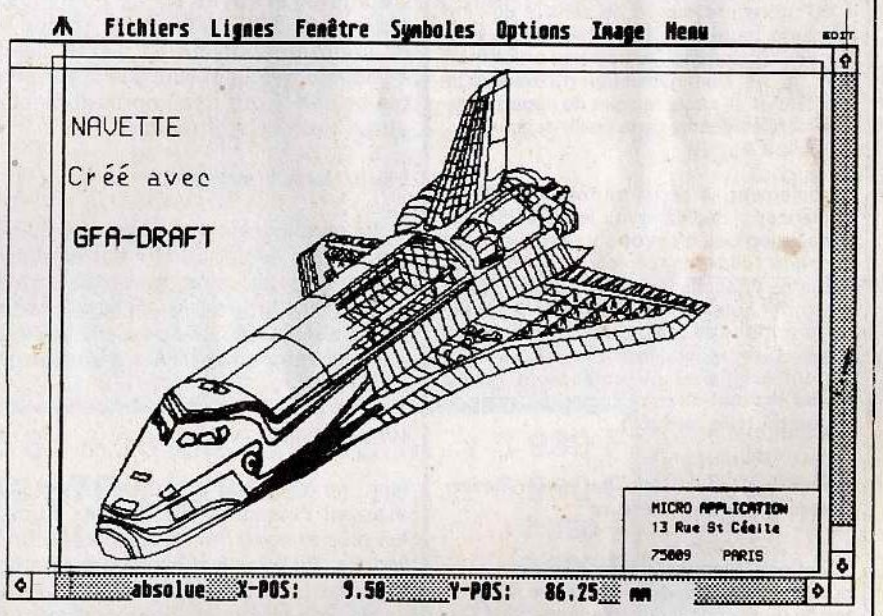
Tout d'abord, **DRAFT** est un outil « vectoriel », c'est-à-dire que tout tracé répondra à la définition de vecteur. Comme fenêtre de travail totale, il ne vous offrira pas moins de 658x658 mm, espace sur lequel les scrollings sont parfaits. Toute une panoplie de zooms (avec cœfficients de réduction/agrandissement), de centrage du travail (simple double-click sur la page), de défileurs de page, et surtout la présence constante des coordonnées (X, Y) du curseur, en bas de page, vient faciliter le repérage du dessin.
Ajoutez à cela la possibilité de définir des lignes-repères X, Y invisibles (sur imprimante évidemment, sinon elles ne serviraient à rien !), correspondant par exemple au format d'impression, et la gestion très complète du déplacement curseur, par souris et touches-clavier « au poil près », et vous comprendrez qu'on a pensé à tout pour les différentes manipulations. Avec deux modèles de curseur, croix ou lignes X, Y complètes, l'ensemble forme un tout agréable, disponible et pratique.

Pour ce qui est des tracés, les possibilités sont là aussi très nombreuses. L'épaisseur des lignes est programmable, et l'on vous laisse le choix de la faire apparaître ou non. Grâce à l'indication des coordonnées absolues, il est possible d'obtenir un tracé hyperprécis, mais la souris n'y suffit pas. L'option « coordonnées relatives » permet alors de les initialiser à.0 pour chaque point de départ d'une ligne, et de fixer ainsi très facilement le point d'arrivée. De même, « distance » permet de mesurer aisément la longueur d'une ligne, notamment les diagonales. Le travail « à l'échelle » devient donc un jeu d'enfant.
Inutile de citer tous les modes de tracé, auxquels les pratiquants de logiciels graphiques sont maintenant bien habitués, par contre, relevons les véritables nouveautés :
- l'ajustement de lignes : inutile de prendre le zoom pour ajuster deux vecteurs séparés, l'ordinateur calcule automatiquement la jonction parfaite la plus proche.
- les perpendiculaires automatiques, y compris à distance.
- les arrondis automatiques et programmables.

devient un véritable plaisir, et on ne peut passer sous silence les modalités d'effacement en cours de travail : classiques avec Backspace (retour au tracé précédent) ou par fenêtres, plus étonnantes avec Delete, qui efface le graphisme le plus proche du curseur ! Adieu, la gomme.

N'en jetez plus, la cour est pleine, et pourtant... On vous a parlé des fenêtres, qui possèdent évidemment toutes les qualités habituelles (copie, déplacement, symétrie, distorsion, compression, zooms partiels, etc), mais on vous a pas dit qu'il est aussi possible de spécifier qu'elles affectent l'ensemble des données délimitées, ou seulement les vecteurs entiers qu'elles contiennent ! Plus de crainte de voir disparaître des morceaux de dessin non concernés, ou d'être obligé d'ajuster la fenêtre en tirant la langue...

Toujours plus haut avec « l'échelle », qui va de 1 : 1 à 1 : 1000 : ne mégotons pas, les mesures portées sont automatiquement transcrites en millimètres ou en mètres, à 2 décimales près, selon le rapport choisi.



- les arcs automatiques à partir de 3 points définis.
- le tracé d'angle programmable.
- les hachures automatiques, simples ou « en grille », avec spécification de leurs épaisseurs particulières et des espacements : sous ce mode, l'ordinateur propose successivement différents polygones à remplir selon l'endroit du clic, et il suffit de choisir celui qui convient.
- le masquage volontaire d'arcs de cercle ou d'ellipse (les amateurs de « camemberts » sont servis !).
- au choix, l'introduction automatique de lignes de cotes, et des mesures afférentes ! On peut y ajouter des flèches, et même demander l'indication des mesures jusqu'à 3 décimales...
Avec différentes formes de lignes (pointillées, lignes d'axes, etc), faire des plans

Ah ! J'oubliais : le texte est aussi présent, avec 2 polices de caractères (simple et en relief), qui pourront décevoir certains, mais n'oublions pas que c'est du vectoriel. De plus, 7 tailles sont disponibles, et surtout 4 directions d'écriture à 90°, normale et « miroir », ce qui permet d'écrire à l'envers pour les calques ! De plus, toutes les manips de fenêtres décrites peuvent très bien concerner ou le texte, ou le dessin, ou les deux à la fois.

Bon, j'aimerais bien en finir avec ce banc d'essai, mais les associations de consommateurs vont nous tomber dessus si je ne parle pas du dessert : les « symboles », le travail multi-plans et les sorties imprimante. Pour les symboles, le principe est simple, encore fallait-il y penser : sous ce terme, peuvent être créées des unités graphiques

logiques, définies comme des fenêtres, qui sont ensuite sauvegardées, donc chargeables, mélangeables à n'importe quel dessin, et affectables à une touche de fonction (F1 à F10), si l'on doit s'en servir souvent. On peut appeller ainsi, qui sa baignoire, qui son circuit intégré, qui son symbole d'organigramme, j'en passe et des meilleures, puisque ces exemples sont empruntés aux 5 « bibliothèques » déjà disponibles sur la disquette originale. Le travail « multi-plans » est aussi facile, avec possibilité de superposer jusqu'à 9 calques simultanément, mais pour chaque déplacement, zoom, épaisseur de ligne, le programme fera systématiquement appel à disquette pour recharger le ou les calques « passifs ». En cas de travail intensif, le Ramdisk ou le disque dur deviennent quasiment indispensables.

Quant aux sorties imprimante, là, c'est toujours le luxe, avec de nombreuses options. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans la multitude des fichiers de configuration pour imprimantes et tables traçantes, alors prenez le « CONFIG. PRG » pour l'adapter à votre mobylette. Vous n'aurez plus alors qu'à rentrer la taille de la feuille, la rotation à 90°(toujours plus !), la densité de l'impression (différente de « l'épaisseur » de lignes), le zooming (au point où on en est !), et, ô joie, une instruction d'Offset X, Y qui permet de situer le point de départ d'impression, en dehors de la feuille si on veut...

Globalement, il reste toutefois quelques doléances : décidément, le plus difficile avec ce logiciel, c'est de s'y retrouver avec la souris : clic long, clic court, double clic, à droite, à gauche, la pauvre est bien mise à contribution, et quelques cours de morse ne feront pas de mal ! Je dirais bien aussi que les manips concernant les hachures, et surtout les lignes de cotes sont quand même pas tout de suite évidentes, mais ça risque de faire mesquin...

Par contre, impossible de laisser passer quelques « vrais » défauts :

- l'option « Montrer épaisseur lignes », si on oublie de la supprimer, provoque des pertes de temps conséquentes (lenteur de l'affichage), et procure quelques désagréments avec certaines fonctions (le cercle, par exemple). Tant qu'on est dans les « lignes épaisses », signalons aussi que toutes les lignes en angle n'ont pas un « à plat » de couleur parfait ;

- attention, piège ! en mode « déplacement fenêtre », un click à droite vous fera perdre son contenu, donc l'original ! Une petite boîte d'alerte n'aurait pas été inutile...

- enfin, la langueur monotone des transferts imprimante, encore plus longs s'il y a des lignes épaisses.

Mise à part cette grande lenteur avec les tracés épais, **DRAFT** est décidément un excellent programme, qui peut convenir à bon nombre d'applications professionnelles faisant appel au dessin : architecture, bâtiment, dessin industriel, organigrammes, électronique, etc.

Le coin du linguiste

Cette rubrique est ouverte pour attirer votre attention sur les nouveaux termes ou les expressions à la mode qui enrichissent continuellement le vocabulaire informatique. Mais aussi pour vous mettre en garde contre les motsfrançais qui à force de vouloir singer l'anglais peuvent induire des erreurs de compréhension.

WYSIWYG, qu'est-ce ?

Voilà le dernier terme chébran dans le domaine du traitement de texte. D'origine anglo-saxonne, il est formé des premières lettres des mots de l'expression :

What **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **G**et.

Pour ceux qui préféraient, lors des cours d'anglais, somnoler doucement aux derniers rangs plutôt qu'être attentifs aux premières loges, je traduis :
Ce que vous voyez est ce que vous obtenez.
Un logiciel WYSIWYG vous affiche le texte tel qu'il sera imprimé. Les codes de contrôle - bonjour ST Texte, salut Textomat - n'existent plus et un texte en double largeur et souligné apparaît ainsi sur votre écran. C'est bien plus agréable et cela évite des impressions supplémentaires pour vérifier si le résultat obtenu est celui attendu.

Editer sans imprimer ?

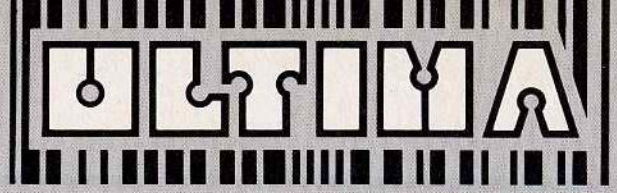
Voila un anglicisme (mot français adapté de l'anglais) accompagné d'un changement de sens quand il est employé dans un contexte informatique. Editer ne veut pas dire imprimer mais modifier un texte ou la liste d'un programme au moyen d'un éditeur de texte. Hélas ! Si en anglais, imprimer se dit *to print* (donc sans confusion possible avec *to edit*), en français éditer est aussi utilisé au sens d'imprimer. Alors, faites attention au contexte pour interpréter ce mot.

WIMP, WIMP, WIMP, ...

Non, ce n'est pas le bruit qu'émet le dernier gadget aquis par Vil Coyote pour attraper l'insaisissable Bip Bip. Funeste erreur, il s'agit là d'un des concepts les plus importants de la micro-informatique. WIMP, c'est « **Windows**, **I**cons, **M**ouse, **P**ull-down menus », autrement dit « *Fenêtres, Icônes, Souris et Menus déroulants* ». Grâce à cela, vous ne vous trouvez plus désemparés devant un écran vide qui attend désespérément une commande. A la place, le bureau avec ses accessoires, ses menus accessibles avec la souris vous invite à la découverte. Merci Monsieur Rank Xérox pour son invention, merci Monsieur Apple pour son implantation dans la micro, merci enfin Monsieur Atari pour sa démocratisation !

WORM et WRM sont dans un bateau ...

Ce qui paraît de prime abord comme des onomatopées que n'aurait pas reniées un homme préhistorique, désigne en fait deux types de disques optiques numériques. Le CD-ROM est une mémoire non effaçable qui a l'aspect d'un disque compact et contient 600 millions d'octets de données (programmes, textes, images, etc.). Le WORM, c'est tout comme, excepté que l'utilisateur peut écrire ses propres données. Sans se tromper, car une seule écriture est permise ; d'où le nom **W**rite **O**nce **R**ead **M**emory, on écrit une seule fois et on lit jusqu'à plus soif. L'ultime version, le WRM (**W**rite **R**ead **M**emory) permet de multiples écritures. Le WORM commence à être disponible pour l'archivage de documents. Le WRM, sauf nouvelles de dernière minute, tourne dans les laboratoires de nombreux constructeurs (NDLR : Désolé, Laurent, mais je ne résiste pas à un petit jeu de mots dans une rubrique linguistique. Il ne faut pas confondre un dealer et un camelier. Excuse-moi).



5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Téléphone : 43.38.96.31

11 RAISONS D'ACHETER VOTRE *ATARI ST*

DANS NOTRE ESPACE ATARI

I - REPRISE DE VOTRE ANCIEN ORDINATEUR

Pour tout achat d'un 520 ST ou d'un 1040 ST, nous vous rachetons votre ancien ordinateur, en fonction de son état et de sa cote auprès du public.
Ex : Commodore 64 : **1 000 F**

II - TRAITEMENT DE TEXTE

Nous effectuons pour vous des démos permanentes sur les meilleurs programmes :

Haba writer II	**850 F**
First world	**390 F**
Evolution	**990 F**
Textomat	**390 F**
First world +	**990 F**
Publishing partners	**1 790 F**

III - UTILITAIRES

Nous les connaissons et nous vous renseignons le mieux possible en fonction de vos besoins :
- base de données
- gestion de fichiers
- tableur
- comptabilité
- facturation, stock
- super base

IV - JEUX

Simon, Mister Joystick, Monsieur aventure, vous fera craquer avec ses démos d'enfer et ses solutions-bidouilles à *tous* les jeux.

V - NOUVEAUTÉS

Arkanoïd	**160 F**
Roadwar 2000	**290 F**
Barbarian	**240 F**
Star Trek	N.C.
Gold Runner	**280 F**
Defender crown	**389 F**
Enduro Racer	N.C.
Film Director	**590 F**
Phantasie II	**290 F**
Colonial Conquest	N.C.
Gauntlet	N.C.
Guild of Thienes	**249 F**
Tracker	**249 F**
Terrorpods	N.C.

VI - LES PRIX

520 ST + 20 log.	**3 990 F**
1040 STFM + 20 log.	**6 990 F**
1040 + pack bureautique	**7 990 F**
1040 + pack scientifique	**9 990 F**

Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons
+ *UN CADEAU SURPRISE*

VII - PÉRIPHÉRIQUES

Moniteur haute résolution	**1 490 F**
Moniteur couleur	**2 990 F**
Lecteur de disque SF	**1 490 F**
Lecteur de disque DF	**1 990 F**
Disque dur (20 megas)	**4 990 F**
Imprimante SM 804	**1 990 F**
Star NL 10 interface + cable	**3 600 F**
Modem	**1 990 F**

VIII - MUSIQUE

Nous sommes les premiers à avoir cru au ST dans le domaine musical. Venez assister à nos démos dans notre studio. Vous assisterez à un enregistrement numérique sur le PRO 24 (le seul séquenceur sur ST avec éditeur de partition). Tous les logiciels musicaux sont présentés, venez swinguer avec nous.

IX - CLUB ULTIMA

Avec la carte du club, vous pourrez échanger vos logiciels et vous aurez droit à des réductions d'enfer sur tout le magasin. Rejoignez les membres du club, on vous attend !

X - S.A.V.

Sylvain est présent tous les jours, réparation, bidouille, cablage, extention, connection etc... sont effectués très rapidement et garantis.

XI - CRÉDIT, RÉDUCTION

- crédit Cetelem sur place ou carte Aurore
- carte bleue
- facilité de paiement sur 4 mois sans intérêt
- remise aux étudiants et aux achats groupés
- comité d'entreprise

Téléphonez-nous : 43.38.89.31

MIDI : QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE !

Pour finir notre tour d'horizon sur les messages MIDI, nous allons voir aujourd'hui les deux derniers types de messages « Système » : les COMMUNS et les EXCLUSIFS.

LES MESSAGES COMMUNS :

Par définition, ils concernent tous les récepteurs d'une configuration MIDI, quels que soient leur type ou leur marque. Ces messages ne comportent donc pas d'information de canal MIDI, et les 4 bits forts de leur octet d'état sont tous à 1 (comme tous les messages Système, du reste).
Seul ou suivi d'un ou deux octets de données, l'octet d'état définit donc une fonction grâce aux 4 bits faibles. Ces derniers offrant 7 combinaisons possibles, 4 sont officiellement définies et les 3 autres sont « réservées », ce qui laisse supposer que le MIDI connaîtra sans doute des évolutions futures.
Les 3 octets non définis sont : 11110001, 11110100, et 11110101.
Les 4 messages utiles sont les suivants :

« Song Position Pointer » :

Le message « Song Position Pointer » permet de pré-positionner un registre interne, qui est en fait un compteur de « battements MIDI ». Un battement MIDI est égal à 6 impulsions d'horloge MIDI, et une horloge MIDI envoie 24 impulsions par noire (revoir le n° précédent de ST Magazine sur les messages « Temps Réel »).
Ce registre interne est réinitialisé lorsqu'on appuie sur la touche « START », et s'incrémente à chaque « double-croche ». La touche « STOP » arrête le comptage, tandis que la touche « CONTINUE » le relance à l'endroit où il a été arrêté.
Avec l'utilisation des boîtes à rythmes et des poly-séquenceurs, on comprend toute l'utilité d'un tel message, qui permet de caler arbitrairement n'importe quelle séquence et de la démarrer à l'endroit désiré, en assurant une synchro parfaite entre toutes les machines MIDI raccordées.
Ce message est composé de l'octet d'état 11110010, suivi de deux octets de données, le premier étant celui de poids faible (souvenez-vous que le bit fort d'un octet de données est toujours à 0 ! ... et que la valeur est en fait codée sur 7 bits)

« Song Select » :

Ne préjuge pas forcément de la « classe » de votre dernière composition musicale (!), mais permet d'appeler la séquence ou la « Song » qui devra être jouée à la réception d'un message (Temps Réel) de « START ».
Ce message est composé de l'octet d'état 11110011, et d'un octet de données correspondant au numéro de la « Song » sélectionnée.

« Tune Request » :

Généralement mal compris des ASSEDIC ! ...
Ce message demande aux synthétiseurs analogiques d'accorder leurs oscillateurs sur leur fréquence de référence. Un seul octet d'état : 11110110.

EOX : Fin de Message Exclusif » :

Classé dans les messages Communs, ce message va nous permettre d'aborder le chapitre suivant par la fin !
Un seul octet d'état (11110111) pour indiquer la fin d'une transmission en Système Exclusif.

LES MESSAGES EXCLUSIFS

11110000 : Voici le dernier octet d'état du standard MIDI, qui ouvre la porte à tous les fantasmes des constructeurs, chacun d'entre eux se voyant attribuer un *numéro d'identification* (« ID Number ») qui composera obligatoirement le premier octet de données d'un message Exclusif (voir liste en fin d'article).
Viennent ensuite un nombre variable d'octets de données, dont la définition et l'organisation sont laissées à la « discrétion » desdits constructeurs.
Indispensable, l'EOX; vu plus haut, viendra obligatoirement clôturer ce mode de transmission.
Attention : aucun autre octet d'état ou de données ne pourra être intercalé dans cette transmission, à l'exception des messages « Temps Réel ». D'autre part, les messages Exclusifs ne comportant pas de numéro de canal MIDI, ils seront reçus de façon identique par toutes les machines de même marque et de même type si elles sont « chaînées » dans une même configuration.
La prudence conseille donc, lorsqu'on travaille en « Exclusif », de ne raccorder que la machine concernée au ST.

Une autre bonne raison de procéder ainsi est que, dans bon nombre de cas (comme par exemple les transferts de banques de sons), le synthétiseur retournera des données au ST.
Pour ceux qui désirent se lancer dans cette spéléologie hexadécimale, et plonger au cœur de leurs machines, il est indispensable d'avoir en main les formats exclusifs de chacune d'entre elles. Une sage précaution sera aussi de sauvegarder au préalable leur contenu, afin d'éviter le risque de ne plus les « reconnaître » !
Il serait dommage, en effet, de laisser passer les possibilités fantastiques offertes par les « Exclusifs », d'autant que les constructeurs multiplient le nombre des paramètres rendus accessibles par ce biais.

LE MIDI, C'EST FINI ? .... .

Pas vraiment ! Au cours de l'été 85, les hauts dignitaires du MIDI ont

éprouvé le besoin de rajouter un octet dans la « normalité ». Ce petit dernier a été baptisé 7E en hexa (01111110), et doit remplacer le numéro d'identification/constructeur (plus besoin, puisqu'on est d'accord !) dans les messages exclusifs destinés aux « Samplers » (« échantillonneurs » en anglais).
Ce message permet de réaliser des transferts d'échantillon sonore, d'un sampler à un autre, quelles que soient leurs marques, chacun conservant sa gestion propre d'« Exclusifs » pour ses paramètres particuliers.

Ainsi est née la famille des « EXCLUSIFS COMMUNS » (sic !)... Souhaitons qu'elle devienne nombreuse !

Numéros d'identification/constructeurs (en hexa).

47 AKAI
20 BONTEMPI
25 CRUMAR
0F ENSONIQ corp
14 FAIRLIGHT Inst. Inc (miam !)
08 FENDER Musical Inst.
24 HOHNER
40 KAWAI
42 KORG
07 KURZWEIL
04 MOOG
10 OBERHEIM
41 ROLAND
01 SEQUENTIAL CIRCUITS
21 SIEL
12 SIMMONS
09 STEINWAY
43 YAMAHA

(Liste non limitative et soumise à modifications)

F. Pauppert - F. Gabbert

TWENTY FOUR :
LA V2.0 NOUVELLE EST ARRIVEE !

Rappelons-le, le Twenty-Four (ou « Pro-24 ») de chez Steinberg Research, est, à l'heure actuelle, **LE** logiciel musical sur ST. Utilisant au mieux les possibilités du M. I. D. I. (Interface de communication entre instruments de musique numériques), ce logiciel étonnant a rapidement acquis ses lettres de noblesse grâce à une présentation, une logique et un fonctionnement des plus « ergonomiques ». En effet, si plusieurs programmes musicaux, de type « poly-séquenceurs », sont d'ores et déjà disponibles sur ST, ce logiciel allemand a vite surpris et séduit un grand nombre d'utilisateurs, pour ses performances et sa facilité d'utilisation, au point d'être aujourd'hui une « référence » dans le monde de la micro-informatique musicale. Avec une vocation résolument professionnelle, cet outil ne cesse de s'améliorer, et présente aujourd'hui sa version 2. 0, qui est automatiquement procurée à tous ses propriétaires légalement répertoriés. Ses nouvelles possibilités méritent que l'on s'y arrête un peu, mais il faut dire tout de suite que, si les versions 1. 0 et 1. 1 s'adressaient encore aux possesseurs de 520, la 2. 0 rend maintenant le 1040 quasiment indispensable. En fait, cette version tourne sur 520, mais le peu de mémoire restant disponible ne permet en aucun cas la construction d'un morceau musical complet. Tout d'abord, deux nouveaux drapeaux (« Flags ») sont disponibles : PRECOUNT, qui permet de supprimer ou non le décompte initial avant démarrage de l'enregistrement. Option très pratique, car alliée au mode « Synchro MIDI », elle permet de mettre le PRO-24 en position de « pause-enregistrement », en évitant le décompte lors du déclenchement de l'enregistrement par un signal d'horloge MIDI externe (séquenceur ou boîte à rythme). PLAYBACK PARAMETER permet, quant à lui, de valider ou non les options choisies en mode « Fast-Access » (quantize, transpose, velocity), selon l'étape de travail où l'on se trouve.
Ensuite, on peut maintenant assigner un « pré-delay » au démarrage de n'importe quel pattern (jusqu'à -96), à condition de ne pas le programmer en position 1/1/0, puisqu'à cet endroit, aucune référence ne le précèderait. Si ce devait toutefois être le cas (démarrage initial *avec* pré-delay), il suffit de créer des mesures « à vide » en introduction.

Plus importante est la forte évolution des « MIDI DEFINITIONS » : ô joie, on y trouve la validation (ou non), de l'envoi par le PRO-24, des données de « Système Exclusif », qui sont des données propres à chaque instrument selon des codes particuliers librement choisis par leur constructeur. Vous me direz, quel intérêt à les « sortir », si on n'a pas pu les rentrer ? ! Oui, mais voilà, la section « Input Filter » se trouve agrémentée de deux entrées supplémentaires : « SYS. EX » et « AFTER-TOUCH ».

Avec « Input Filter Sys. Ex », vous pouvez maintenant faire enregistrer au PRO-24 des données « Exclusives » jusqu'à une longueur de 255 octets. Ce qui veut dire que, si vous modifiez, en cours d'enregistrement, les données d'un son joué par un synthé (par ailleurs capable d'envoyer via le MIDI ces « Exclusives »), ces modifications seront mises en mémoire, et systématiquement restituées (de plus, vous pourrez bien sûr intervenir, par « Event-Edit », sur leur moment de restitution). Cela est largement supérieur à un « Program Change » (changement de n°de son) entre un son « x » et un son « x+modif », car le passage procure souvent, selon l'enveloppe choisie, des coupures ou des retards. Plus fort encore, cette nouvelle option du PRO-24 signifie que si vous avez sauvegardé une « Song » avec des sons particuliers enregistrés en données exclusives, vous pourrez sans crainte modifier plus tard les configurations de ces sons au niveau du synthé lui-même, car le PRO-24 lui fera automatiquement restituer les sons originaux de la Song ! ! !

Avec « Input Filter After-Touch », vous pouvez traiter séparément cette famille d'informations, qui sont systématiquement envoyées, même si elles ne doivent pas être utilisées (par un synthé qui ne les reconnaît pas, par exemple). Cela permet de réduire avantageusement la quantité de données véhiculées par le MIDI.

TRACK ARRANGE-SONG : cette nouvelle fenêtre facilitera grandement le travail des compositeurs fous ! En effet, si le PRO-24 offrait de fantastiques possibilités de copies, multi-copies, collages et autres jongleries, il n'empêche que l'arrangement d'une structure un tant soit peu compliquée, devenait vite un véritable marathon, en l'absence d'une vue d'ensemble et de systèmes de repérages. C'est maintenant chose faite, avec tout d'abord la possibilité d'instaurer le mode « Séquence » sur certaines pistes afin de faire « tourner » les patterns voulues. Mais c'est surtout la page « Arrange-Song » qui résoud le problème, en vous proposant d'y sélectionner une piste de référence qui pourra contenir jusqu'à 63 étapes. Dans ces 63 « cases », vous inscrivez les patterns voulues dans l'ordre voulu, avec le loisir de les insérer, supprimer, répéter, bref d'organiser en une seule page un arrangement efficace, sans avoir à revenir à la fonction « Multi-Copy ». On y dispose même du départ-arrêt et des marches avant-arrière, afin d'écouter immédiatement le résultat. En combinant ensuite les modes « Tape » et « Séquence » sur différentes pistes (certaines en « boucle » et d'autres en déroulement normal), vous vous demanderez vite comment vous faisiez pour travailler avec la version 1. 1 !

GRID-EDIT ou NOTE-EDIT connaît aussi quelques améliorations : d'abord, on y écoute, en temps réel, les modifications apportées, comme la vélocité par exemple. La portion choisie (« Range ») peut être écoutée seule ou avec toutes les autres pistes existantes sur cette étendue. L'édition d'événements dispose aussi d'une fonction de « Quantize » : comme pour le problème de l'After-Touch cité plus haut, le MIDI arrive à « saturer » un peu, lorsque les don-

nées de pitch bend, de molette de modulation, de contrôleurs (pédales, volume, etc), sont trop nombreuses et trop « groupées », ce qui peut provoquer des retards dans la transmission générale. Comme elles sont de plus enregistrées au « poil près », il en résulte des blocs interminables de données. Avec le « Quantize », on réduit énormément l'étendue des effets, tout en ayant exactement le même résultat sonore. C. Q. F. D. !

Plus originale est la fonction « OVER-Q » : nombre de bons musiciens, persuadés de leur précision rythmique, ont pris leur « claque » en travaillant avec des logiciels musicaux et en constatant les erreurs de tempo que l'ordinateur s'empresse d'afficher, comme s'il y trouvait un malin plaisir ! Over-Quantize est là pour remédier au problème, en « rattrapant », à l'intérieur d'un quantize fixé, tous les coups « à côté » du temps. De plus, cette fonction reconnaît les accords, donc toutes les petites irrégularités dans l'enfoncement de touches simultanées seront gommées. On n'arrête pas le progrès ! .... .

SCORE-EDIT : Si certains musiciens trouvaient le PRO-24 trop fonctionnel et « logique », au sens informatique du terme, en regrettant leurs chères portées, armatures, clefs, gribouillis et autres signes cabalistiques, ils feraient bien de courir acheter cette version 2. 0, pour mettre enfin au rencart leur crayon et leur gomme. Oui, ça y est enfin, le PRO-24 écrit aussi la musique, et bonjour le résultat. C'est tout simplement superbe, l'écriture classique y est respectée en tous points, et les tours de passe-passe habituels sont aussi efficaces, sinon plus, qu'en page « Grid-Edit ». En mode Insert, par exemple, vous baladez votre curseur sur les portées (clef de Sol et clef de Fa), et une petite fenêtre vous indique la note sélectionnée. Le résultat le plus spectaculaire est obtenu lors des changements de Quantize : en un temps record, tous les changements de valeurs sont opérés, avec les signes de liaison nécessaires, et vous pouvez toujours vous accrocher pour trouver l'erreur ! Une belle rosace de tonalités est évidemment disponible pour changer les armatures, et les changements (dièses, bémols, bécarres) sont automatiques. Le choix du « Split Point » vous permet de répartir à volonté l'écriture sur les clefs de Sol et de Fa, et vous pourrez même, grâce à « Change Clef », faire passer tout ou partie des notes sur l'autre clef et lycée de Versailles....

Les modes de travail vont du « fenêtrage » à la sélection note à note, et Restore est toujours là pour rattraper les grosses bourdes. On va tout de même pas tout vous dire pour vous laisser quelques surprises, mais signalons tout de même le « Flag » de syncope (faire apparaître la syncope comme une syncope ou comme des notes liées), la boîte « Note Info » avec tous les paramètres modifiables, et le passage direct aller-retour entre la page « Score » et la page « Grid ». Par ailleurs, ne croyez pas que ces deux pages font double-emploi, car chacune conserve ses fonctionnalités, et disposer ainsi des deux outils devient un grand confort pour la méthode de travail.

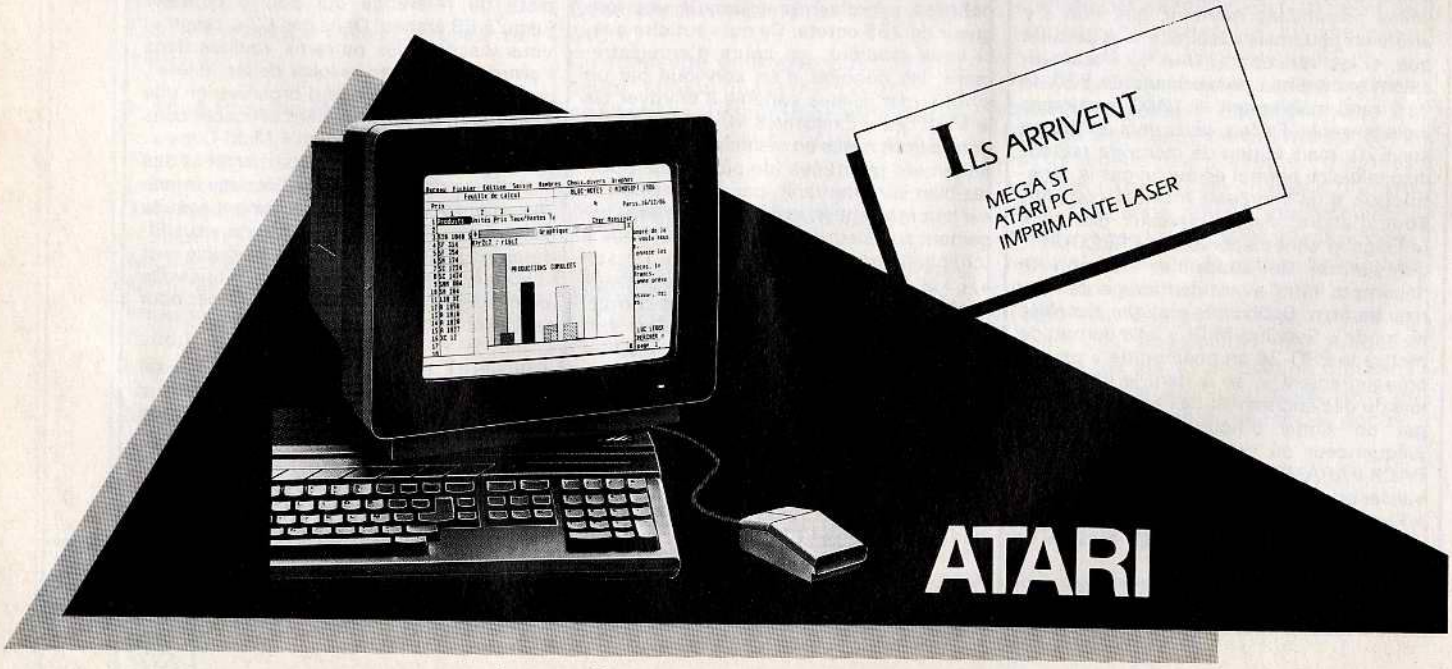
Reste bien sûr la sortie imprimante, mais là, il faudra débourser un peu plus pour se procurer MASTER-SCORE, deuxième logiciel spécialisé pour ce travail. Article le mois prochain, si le logiciel montre son nez d'ici-là !

Voilà pour cette version 2. 0 du PRO-24... On s'y est attardé plus qu'un peu, ce qui me fait dire, si les versions suivantes sont du même accabit : où cela va-t'il s'arrêter ? ! Il va être vraiment difficile de faire un banc d'essai « critique » sur ce logiciel, et j'en profite tout de suite avant qu'il ne soit trop tard : si le PRO-24 se met enfin aux « Messages Exclusifs », qui sont un univers encore mal exploré du MIDI, mais porteur de nombreuses possibilités, pourquoi ne pas avoir un peu développé la question, en offrant à l'utilisateur des petites routines indépendantes de la sauvegarde d'une pattern ou d'une Song, un peu à la façon des « Dumps » ? Ces petites routines permettraient à l'utilisateur de rentrer directement les données exclusives de son choix (par exemple, à l'aide d'un éditeur hexadécimal), alors que, pour l'instant, cette gestion est totalement limitée aux quelques paramètres rentrés en « temps réel », ce qui réduit considérablement l'étendue et le type d'interventions. Allez, on parie : la réponse dans la prochaine version ?

ATARI UNE AFFAIRE DE SPECIALISTE

Espace Micro 1 et 2

32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS TEL. : 42 85 25 20 METRO CADET ET 243, BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL. : 40 24 29 96 METRO NATION

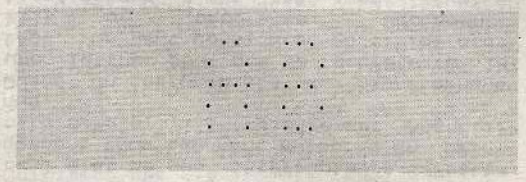


UNE SEULE GAMME REPRÉSENTÉE POUR LA MEILLEURE EFFICACITÉ

INITIATION AU ST

PREMIERE PARTIE

Asseyez-vous.
Non, pas à côté du ST! C'est pas parce qu'on va parler d'ordinateurs qu'on doit en avoir un sous la main. Pour cette première leçon, nous nous contenterons de théoriser.
Vous savez par quoi on va commencer? Par: "qu'est-ce que c'est, un ordinateur?". Je sais, c'est classique, mais je n'ai pas trouvé mieux. Asseyez-vous.
Donc, nous disions: qu'est-ce qu'un téléviseur (NDLR: Nous ne sommes pas responsables des changements de programme de dernière minute)? C'est une boîte avec des tas de machins dedans et un écran composé de plein de petites ampoules (je schématise).
Cette boîte est conçue pour allumer certaines des ampoules d'une certaine couleur à un certain moment. Par l'antenne arrivent des informations qui disent à peu près: "un point rouge, un point bleu, un point rouge à nouveau, du vert pendant quatre points..." et l'ensemble forme une image. Ca va très vite, naturellement. Il faut exactement 1/25ème de seconde pour dessiner tous les points qui composent l'image. Asseyez-vous, j'insiste.
Un ordinateur, c'est un appareil qui permet d'allumer des points sur la télé (ou le moniteur, c'est pareil) dans l'ordre qu'on veut, à l'endroit qu'on veut et de la couleur qu'on veut. Naturellement, vu comme ça, c'est pas très intéressant. Qu'est-ce qu'on va faire de tous ces points?
Les plus malins d'entre vous auront déjà deviné: on va les assembler. Regardez ce que je fais avec des points:



Vous avez vu? J'ai dessiné un A et un B, juste avec des points. Et encore, je suis gentil, j'aurais pu vous faire le C, le D et même la Légende des Siècles. Vous l'avez échappé belle. Revenons quatre phrases en arrière: un ordinateur permet d'allumer des points sur une télé; l'essentiel est de savoir quels points allumer à quel moment, afin de former quelque chose d'intéressant. Quand vous allumez votre ordinateur et que vous voyez quelque chose à l'écran, ça veut dire que le moindre petit point qui compose ce que vous voyez a été calculé soigneusement par l'ordinateur. Vous êtes assis?

CHEZ CLAUDE

Imaginez votre télé en très grand. Vous voyez un mur rempli d'ampoules, empilées les unes au-dessus des autres. Quand une image apparait, certaines ampoules s'allument, d'autres s'éteignent. Maintenant, imaginez que sur chaque ampoule il y ait un interrupteur. D'accord? Vous pourriez en manipulant bien les interrupteurs créer une image vous-même. Or, un 520 ST contient plus de 4 millions d'interrupteurs. Vous voyez que vous avez largement de quoi inscrire n'importe quoi sur l'écran.
Sur ces 4 millions, il n'y en a que 256.000 visibles à la fois. Les autres ne servent-ils donc à rien? Si, rassurez-vous. C'est qu'il y a dans un ordinateur des circuits très compliqués (dont vous n'aurez jamais à apprendre le fonctionnement) qui allument certaines des ampoules dans la télé en fonction de celles qui sont allumées en dehors.
Ces circuits sont si intelligents qu'on peut leur donner des ordres compliqués. En modifiant très peu d'interrupteurs, on peut faire en sorte qu'ils accomplissent tout seuls un certain travail. C'est un peu comme du morse en plus évolué. On a décidé au départ - par exemple - que lorsqu'on mettait à un certain endroit une ampoule allumée, deux éteintes et une allumée, ça voulait dire "allume une ampoule sur deux dans les 256.000 dont tu as la charge". Le circuit qui voit ça, qu'est-ce qu'il fait? Aussitôt, brave petit guerrier, il fonce allumer une ampoule sur deux. Et du coup, on obtient du gris à l'écran (des points noirs et blanc alternés). Il a suffit de quatre interrupteurs pour modifier entièrement l'écran de la télévision.

ON SE REVEILLE

Rasseyez-vous. Ce n'est pas si simple. Le principe est là, mais il faut quand même un peu plus de travail que le simple allumage de quatre interrupteurs. Et puis les interrupteurs ne sont pas tous les mêmes. Il y en a qu'on peut éteindre ou allumer, et puis il y en a qui sont soudés. Ils peuvent être éteints ou allumés, mais il est impossible de les inverser.
Ceux qu'on peut modifier, on les appelle Ram. Ca veut dire "Mémoire à accès libre". Ah oui: un ensemble d'interrupteurs, ça s'appelle de la mémoire, tout bêtement parce qu'ils gardent en mémoire les réglages qu'on leur a fait subir. Et à accès libre, parce qu'on y a librement accès, ce qui paraît assez logique.
Ceux qu'on ne peut pas modifier s'appellent la Rom, ce qui signifie: "Mémoire non modifiable", car on ne peut pas la ... (remplissez les blancs). Ils contiennent seulement une liste des ordres simples qu'on peut donner au circuits. Comme par exemple le fait de mettre l'écran en gris est appelé à servir souvent, le constructeur a soudé quatre des interrupteurs en position allumé - éteint - éteint - allumé. Comme ça, on n'a même plus besoin de régler ses quatre interrupteurs; il suffit de dire à la machine: "Va exécuter l'ordre numéro 12 dans la Rom!". Et on gagne un temps fou.

ASSEYEZ-VOUS!

Continuez à imaginer. Vous donnez une suite d'ordres à la machine pour qu'elle allume successivement assez de points pour faire, mettons, un petit dessin animé. Que va-t-il se passer lorsque vous éteindrez la machine? Tous les interrupteurs vont s'éteindre. Et quand vous l'allumerez à nouveau, il faudra redonner cette suite d'ordres. C'est ce qu'on faisait au début, vers la fin des années 40. Croyez-moi, ça n'a pas duré longtemps. Quand on se tape plusieurs heures de programmation (c'est ça, la programmation: donner des ordres à la machine), on n'a pas du tout envie de

recommencer la même chose le lendemain. Alors on a inventé plein de systèmes différents pour garder un enregistrement de l'état de ces interrupteurs. Pratiquement tous tournent autour d'un principe simple: l'enregistrement magnétique.
Quand un patron dicte au magnétophone une lettre pour que sa secrétaire la tape, on peut considérer qu'il lui établit un programme. Seulement, l'ordinateur n'est pas aussi évolué qu'une secrétaire, contrairement aux apparences. Il lui faut quelque chose de simple, mais surtout d'électrique, car il n'est constitué, encore une fois, que de petits interrupteurs électriques! Alors on a décidé d'utiliser, encore une fois, quelque chose qui ressemble au morse. Un son aigu sur une bande magnétique: une ampoule allumée. Un son grave: une ampoule éteinte.
Et comme ça, on va enregistrer sur une bande magnétique une suite de sons rapides qui décrivent l'état des ampoules. Et sans avoir à rien taper, on va pouvoir retrouver notre programme en un rien de temps!
Sur le ST, on utilise des bandes magnétiques. Mais au lieu d'être en longueur comme dans une cassette, elles sont en rond: ce sont les disquettes. Une disquette contient plusieurs enregistrements de la mémoire à différents moments. Un enregistrement - que, pour reprendre l'analogie avec la bande magnétique, on pourrait comparer à une chanson sur une cassette entière - s'appelle un fichier. Charger un fichier signifie rétablir les interrupteurs dans l'état où ils étaient quand on a créé ce fichier, afin de récupérer la suite d'ordres que quelqu'un d'autre a tapé. Sûrement un programmeur!
Asseyez-vous.

MAIS JE SUIS ASSIS!

Ah, pardon. Je voulais dire: levez-vous, et cette fois-ci, allez près de votre ST. N'introduisez pas de disquette dedans et allumez-le. Patientez, ça va prendre près de 40 secondes. Au bout d'un moment, une image apparaît.
Au milieu de l'écran, une flèche. Si vous remuez la souris, la flèche bouge en même temps. Vous pouvez vous asseoir, maintenant.
Sur le côté gauche, deux icônes. Ils (ou elles, au choix) représentent des unités de disquettes. C'est exactement comme un magnétophone. Si vous voulez regarder ce qu'il y a sur une disquette (une cassette), vous la mettez dans le lecteur de disquette (le magnéto) et vous cliquez deux fois sur son icône (vous le mettez en lecture). Aussitôt, une fenêtre s'ouvre, pour peu que vous ayez pris la précaution de placer une disquette auparavant - je ne pense pas qu'il soit utile d'expliquer ce qu'est une fenêtre, puisque ça vient de s'ouvrir sous vos yeux. Elle vous montre le contenu de la disquette, de même qu'écouter le début d'une cassette vous renseignerait sur son contenu.
Vous pourrez à l'usage constater que les icônes qui peuplent vos disquettes sont de trois types différents. Les premiers, avec un renflement en haut à droite, sont des dossiers. Lorsqu'on clique dessus, ils effacent le contenu de la fenêtre et dessinent un autre contenu. C'est simplement une façon pratique de ranger les fichiers par type, un peu comme si on mettait tous les fichiers qui servent à la programmations un tiroir, les jeux dans un autre...
Les seconds, qui ressemblent à un petit bloc-note dont la première page est cornée, sont des fichiers tout court. On ne peut presque rien en faire: en cliquant deux fois dessus, une fenêtre vous demande si vous voulez en voir le contenu, l'imprimer, ou ne rien faire du tout. Il est parfois utile de pouvoir voir le contenu d'un fichier, lorsque celui-ci contient des informations en langage clair. Souvent, les fichiers dont les trois dernières lettres sont "DOC" doivent être lus. Il suffit de cliquer deux fois dessus, puis de demander "VOIR".

Les derniers (avec un trait épais au-dessus) sont des programmes. En cliquant deux fois dessus, on les met en marche. Là, il peut se passer n'importe quoi: un dessin animé, un jeu, un écran qui dit "ok", un fantastique programme sur la généalogie chevaline, ou même rien du tout. Ca dépend du programme.
Fin du cours pour cette fois-ci. Le mois prochain: le processeur, les langages et le mode superviseur.

INITIATION AU BASIC ST

Ah! Vous avez enfin votre 520ST.

Vous l'avez acheté parce que vous aviez lu ou entendu dire que c'était la machine de 1987, et sûrement aussi de 88, 89 et toutes les années qui suivent pendant au moins 10 ans. Et vous avez raison!

Rentré chez vous, la machine installée, vous introduisez dans le lecteur de disquettes le programme BASIC, vous cliquez 2 fois sur l'icône A, puis 2 fois sur l'icône BASIC.PRG, le programme se charge, vous voyez apparaître en haut un menu "Desk File Run Edit Debug" ainsi que 3 fenêtres et dans l'une d'elles le mot "Ok".
Bon apparemment le programme fonctionne bien. Vous tentez de pianoter un mot au clavier et le programme vous rejette comme un malpropre avec un message d'erreur...
Vous saisissez la brochure du BASIC avec avidité pour trouver un mot que cette machine pourrait comprendre... Oh! Non, elle est en anglais.
Désespéré, vous laissez tomber la brochure et reprenez la souris pour diriger la flèche sur le mot "File". Un menu se déroule et vous reconnaissez le mot "Quit". Vous vous positionnez dessus et...
NON!!! Nous pouvons apprendre ensemble, loin des théories et des termes informatiques barbares qui intimident même les plus courageux...
Le basic est le langage des débutants pas définition.
Apprendre le basic sans maux de tête, rapidement et en s'amusant, c'est tout à fait possible, vous allez voir.

MENUS DAROULANTS ET FENETRES

Vous voyez 3 fenêtres (LIST, OUTPUT ET COMMAND). La fenetre COMMAND vous permet de dialoguer avec l'ordinateur. Quand nous aurons quelque chose à lui dire, nous le taperons dans cette fenêtre et il nous répondra dans une des 3 fenêtres disponibles, mais pas forcément dans la fenêtre COMMAND.
Comme premier contact avec l'ordinateur, nous allons nous familiariser avec le système de fenêtres de votre ATARI.

LES MENUS DEROULANTS

Prenez la souris et dirigez la flèche vers la barre du menu qui se trouve en haut de l'écran. Positionnez-vous sur le mot File par exemple mais ne cliquez pas sur le bouton de la souris, c'est inutile pour la barre du menu. Instantanément, un sous-menu apparaît. Déplacez-vous sur les différentes options de ce sous-menu et elles apparaîtront une par une en vidéo inverse. Pour sélectionner une de ces options il vous suffit de cliquer dessus. Si vous avez positionné la flèche sur un mauvais mot de la barre

du menu, un sous-menu est apparu mais vous pouvez encore changer en allant par exemple sur Run au lieu de File et le sous-menu de File disparaîtra alors que celui de Run se déroulera.

LES FENETRES

Utilisons la fenêtre COMMAND pour nos experiences.
Pour l'instant vous voyez une barre grise en haut de cette fenêtre. Il s'agit de la barre de déplacement. Amenez la flèche dessus et cliquez sur le bouton gauche de la souris sans le relacher puis déplacez la fenêtre tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Quand vous désirez laisser la fenêtre où vous l'avez amenée, relachez le bouton gauche. L'ordinateur efface alors l'ancienne fenêtre COMMAND et vient la redessiner à l'endroit que vous lui avez indiqué. La fenêtre est trop petite? Alors cliquez sur le carré tout en haut à droite de la fenêtre COMMAND et celle-ci va désormais occuper toute la surface de l'écran. Ah! Maintenant vous la trouvez trop grande... Amenez la flèche sur le carré se trouvant en bas à droite de la fenêtre et cliquez sur le bouton. Sans relacher le bouton, déplacez la souris pour donner la taille voulue a cette fenêtre. Bon, vous la trouvez toujours trop grande? Eh bien essayez de cliquer sur le carré en haut à gauche de la fenêtre COMMAND! Cette fois-ci elle ne vous gênera plus... En effet ce carré sert à la fermeture de la fenêtre. Pour l'ouvrir, appuyez sur la touche RETURN.

COMMANDES ET PROGRAMMES

Commençons à programmer en BASIC.
Au fait, savez-vous en quoi consiste la programmation? Aucune idée...
Imaginez que vous ayez besoin de l'ordinateur pour faire quelque chose de bien précis (exemple: la moyenne de plusieurs nombres). Vous, vous savez comment faire ce calcul mais à chaque fois qu'il se présente de nouveaux chiffres vous devez recommencer tous les calculs. Vous voudriez bien le faire faire par l'ordinateur mais même avec ses 500 Ko de mémoire le pauvre ne sait absolument rien faire et n'a pas la moindre idée de ce que peut être une moyenne donc votre rôle est de lui apprendre en lui disant de faire la somme de tous les chiffres et de la diviser par le nombre de chiffres. L'ordinateur peut effectuer un certain nombres d'actions élémentaires que nous appellerons INSTRUCTIONS, comme par exemple afficher du texte à l'écran ou faire une addition... Programmer c'est arriver à lui faire faire des actions complexes a partir des actions élémentaires qu'il connaît (c'est-à-dire à partir des INSTRUCTIONS qu'il possède).
Lorsque le mot "Ok" est affiché dans la fenêtre COMMAND avec à coté le curseur (petit carré indiquant où s'affichera la prochaine lettre que vous taperez au clavier) la machine vous prévient qu'elle est à votre disposition. Pour parler à l'ordinateur il faut lui donner des ordres. Ces ordres sont des COMMANDES. Voyons une commande simple dès maintenant: tapez au clavier ce qui suit.

FULLW 2

Vous avez tapé toute la commande mais il ne se passe rien. Maintenant appuyez sur la touche RETURN et au même moment la fenêtre OUTPUT s'étale pour prendre tout l'écran. La COMMANDE FULLW 2 a le même effet que de cliquer sur le carré en haut à droite de la fenêtre OUTPUT mais cet ordre est donné à partir du clavier et non avec la souris.
Pourquoi avoir appuyé sur RETURN?
Quand vous avez tapé FULLW 2, l'ordinateur attendait que vous entriez la COMMANDE complète avant de réagir. Le fait d'appuyer sur RETURN a prévenu l'ordinateur que vous aviez fini d'entrer la COMMANDE; il pouvait alors faire ce que vous lui demandiez.
Retenez qu'à chaque fois que vous entrez une COMMANDE au clavier, il faut appuyer sur RETURN pour valider ce que vous venez d'écrire.
Il existe bien d'autres commandes comme par exemple CLOSEW 2 qui referme la fenêtre que vous venez de mettre plein écran, mais pour l'instant, assez parlé: place à votre premier programme en Basic...

PREMIER PROGRAMME

Un programme est donc une suite d'INSTRUCTIONS. Chaque INSTRUCTION se trouve dans une LIGNE DE PROGRAMME. Le programme qui suit affiche a l'écran la phrase "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST.". Ce programme ne possède qu'une ligne d'une instruction.

10 PRINT "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."

Tapez exactement le texte ci-dessus. Si vous faites une erreur de frappe, vous pouvez corriger la faute: si c'est la dernière lettre qui est mauvaise, alors appuyez sur BACKSPACE et la mauvaise lettre s'effacera. Sinon restez appuyé sur BACKSPACE jusqu'à ce que toutes les mauvaises lettres aient été effacées puis retapez le reste du texte qui manque pour obtenir la même ligne que ci-dessus. Pour valider, appuyez sur RETURN. Si il y a une erreur dans la ligne l'ordinateur vous le dira mais il est trop tard pour corriger; il faut alors retaper toute la ligne et appuyer sur RETURN.
Mais il ne se passe rien... Comme si vous ne lui aviez rien demandé!
En effet... La ligne que vous venez de taper est un programme. C'est le programme le plus cout que l'on puisse faire puisqu'il ne fait qu'une ligne. C'est pourquoi l'ordinateur n'a rien fait lorsque vous avez tapé sur RETURN, il ne réagit pas immédiatement comme lorsqu'il sagit d'une commande.
Ici vous pouvez voir plusieurs differences entre une COMMANDE et une LIGNE DE PROGRAMME:
- Une commande est exécutée tout de suite alors qu'une ligne de programme est simplement enregistrée dans l'ordinateur.
- Une commande n'a pas de numéro de ligne alors qu'une ligne de programme commence TOUJOURS par un numéro de ligne.
- La ligne que vous venez de rentrer est désormais dans la mémoire de l'ordinateur ce qui signifie que vous n'aurez plus besoin de la retaper lorsque vous voudrez voir afficher "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST.".

ATTENTION! Toutes les INSTRUCTIONS peuvent etre considérées comme des COMMANDES si vous ne mettez pas de numéro de ligne. Inversement, une commande peut devenir une instruction si vous ajoutez un numéro de ligne. Cette instruction est alors une ligne de programme.
Exemple: FULLW2 est une commande alors que 10 FULLW2 est une ligne de programme dont l'instruction est FULLW2.
Ainsi chaque mot du basic peut être employé soit comme une instruction soit comme une commande.
Maintenant comment faire tourner notre programme?
Il suffit de taper la commande RUN suivie de RETURN.
RUN lance l'exécution du programme se trouvant en mémoire. Le résultat cette fois-ci apparaît dans la fenêtre OUTPUT. C'est la fenêtre qui servira tout le temps à l'exécution de nos programmes.
Remarquez que le mot "PRINT" et les guillemets n'ont pas été affichés dans la fenêtre OUTPUT.

Que signifie le "10" devant le "PRINT" dans la ligne de programme?
Ce "10" est le numéro de la ligne. Chaque ligne de programme doit avoir un numéro de ligne. Ce numéro permet d'identifier la ligne. Notre ligne s'appelle 10 mais nous aurions pu choisir un autre numéro comme 1 ou 23 ou encore 12574.
Vous connaissez maintenant une instruction: l'instructon PRINT qui sert à afficher du texte à l'écran. La syntaxe est la suivante:

numéro de ligne PRINT "le texte à afficher"

Notez qu'il faut bien mettre le texte à afficher entre guillemets sinon la machine vous indique une erreur.

AFFICHAGE, REMARQUE ET FIN

Ajoutons une deuxième ligne à notre programme. Cette ligne s'appellera la ligne 20 et elle affichera le texte suivant: "Le BASIC c'est facile".

20 PRINT "Le BASIC c'est facile"

Même instruction qu'en ligne 10: PRINT qui envoie dans la fenêtre OUTPUT le texte "Le BASIC c'est facile". Tapez RUN pour avoir l'exécution du nouveau programme. La machine vous affiche les deux phrases donc l'ordinateur a en mémoire les deux instructions et les a executées l'une apres l'autre (la ligne 10 puis la ligne 20).
L'ordinateur exécute toujours les lignes de programme dans l'ordre de leur numéro.
Remarquez que ce texte s'affiche en dessous du texte précédent ("AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."). De plus le numéro de la deuxième ligne (20) aurait pu être n'importe quel nombre mais il fallait qu'il soit supérieur à 10 car nous voulions afficher en premier "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST." et ensuite seulement "Le BASIC c'est facile". Par convention on numérote les lignes de 10 en 10 mais rien ne vous empêche de les numéroter de 1 en 1 ou de 100 en 100 du moment que vous respectez bien l'ordre des lignes.
Vous avez maintenant 2 lignes de programme en mémoire. Pour le vérifier vous pouvez demander à l'ordinateur de vous montrer vos 2 lignes de programme en tapant la commande LIST. Cette commande dit à la machine de faire défiler tout le programme dans la fenêtre LIST. Vous voyez ainsi les lignes 10 et 20 qui apparaissent dans cette fenêtre.
A chaque fois que vous demanderez un LISTING (affichage de toutes les lignes de votre programme) il se fera dans la fenêtre LIST.
Si l'on veut rentrer un nouveau programme complètement different de celui qui est en mémoire, il faut taper la commande NEW qui efface tout ce qui se trouve en mémoire. Pour le vérifier entrez la commande LIST. Aucun programme n'apparaît dans la fenêtre LIST donc notre programme est bel et bien DEFINITIVEMENT parti. C'est une commande relativement dangereuse car si par erreur vous tapez NEW au lieu d'une autre commande votre programme sera effacé alors que vous ne le désiriez pas et vous devrez tout retaper!!!
Avant de taper NEW, voyons une autre instruction. Elle permet de mettre des remarques dans un programme. Cette instruction est REM (abréviation de REMARK) qui veut dire REMARQUE. Il est très important de mettre des remarques dans un programme pour expliquer ce que l'on a fait. Ceci est utile pour qu'une autre personne puisse lire vos programmes et les comprendre mais surtout pour que vous puissiez les relire plus tard et comprendre ce que vous aviez voulu faire lors de son écriture.
Insérons en ligne 15 une remarque:

15 REM AFFICHAGE D'UNE DEUXIEME PHRASE EN DESSOUS DE LA PREMIERE

Cette ligne de programme permet de clarifier certains points du programme qui pourrait ne pas être compris. Par exemple la ligne 15 que nous venons de rajouter a pour but d'expliquer que la deuxième instruction PRINT affiche un texte en dessous du premier.
L'intruction REM n'est pas exécutée par la machine, ce qui est normal puisque c'est une remarque et donc elle n'influe pas sur le déroulement du programme. Quand la machine rencontre en ligne 15 l'instruction REM elle passe directement (c'est-à-dire sans rien faire) à la ligne suivante (la ligne 20).
Une autre instruction est importante: c'est l'instruction END.
Elle indique que le programme est terminé. Elle apparaît donc en fin de programme. Ici on pourrait la mettre en ligne 30 par exemple ce qui donne le programme définitif suivant:

10 PRINT "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."
15 REM AFFICHAGE D'UNE DEUXIEME PHRASE EN DESSOUS DE LA PREMIERE
20 PRINT "Le BASIC c'est facile"
30 END

Une instruction END est toujours toute seule, c'est-à-dire qu'il n'y a rien derrière END alors que derrière un REM vous mettez ce qui vous passe par la tête. Vous pouvez même mettre un REM sans aucune remarque:

5 REM

Enfin si vous décidez de sortir du BASIC, il vous suffit de taper la commande QUIT mais si vous aviez un programme en mémoire, il est perdu comme si vous aviez effectué un NEW.

EXERCICES ET RACAPITULATIF

Exercice 1.

Faire le programme complet (avec remarques) affichant ceci:

ATARI 520ST
LA MEILLEURE MACHINE!

Exercice 2.

Listez le programme que vous venez de faire dans l'exercice 1, exécutez-le et sortez du BASIC sans toucher au clavier!

Solution exércice 1:

10 REM J'AFFICHE D'ABORD LA PHRASE "ATARI 520ST"
20 PRINT " ATARI 520ST"
30 REM PUIS EN DESSOUS LA PHRASE "LA MEILLEURE MACHINE!"
40 PRINT "LA MEILLEURE MACHINE!"
50 REM C'EST FINI!!!
60 END

Solution exercice 2:

Vous pouvez aussi utiliser la souris pour éviter de taper au clavier certaines commandes telles que LIST, RUN ou QUIT. Pour cela dirigez la souris sur le mot EDIT de la barre du menu en haut de l'écran puis faites descendre la flèche jusqu'à trouver LIST. Cliquez sur le bouton gauche de la souris. Votre programme défile alors dans la fenêtre LIST. Pour lancer l'exécution du programme amenez la flèche sur le mot Run de la barre du menu en haut de l'écran puis choisissez dans le menu qui apparaît l'option RUN. Cliquez le bouton de la souris et votre programme s'exécute dans la fenêtre OUTPUT. Enfin pour quitter le BASIC, faites dérouler le menu correspondant au mot File en positionnant la flèche dessus. Plusieurs options apparaissent dont QUIT. Cliquez dessus.

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 Telex 214 034 F
ouvert tous les jours, sauf le dimanche,
de 9 heures 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

est le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique...

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

ATARI 520 STF MICRO ORDINATEUR PERSONNEL

Dès le premier regard, vous devinez l'exceptionnel. La ligne élégante et racée de l'ATARI 520 STF recèle une puissance qui ne demande qu'à jaillir à la moindre sollicitation. Emparez-vous de la souris et disposez d'une puissance comparable à celle des mini-ordinateurs lancés au début de cette décennie. Mais dans un encombrement et à un coût infiniment moindres. Fort heureusement ! Bâti autour du célèbre microprocesseur 16/32 bits MC 68000, lui-même assisté de trois coprocesseurs qui gèrent le graphisme, la couleur et la musique, l'ARATI 520 STF travaille à une vitesse impressionnante. Avec les nombreux logiciels conçus spécialement pour l'ATARI 520 STF, vous tirez un maximum de plaisir de la technologie de pointe : plaisir de la puissance certes mais aussi plaisir de la facilité d'utilisation, plaisir de la couleur, plaisir de la musique... Gardez la souris en main et plongez dans l'écran : l'ATARI 520 STF va vous projeter de révélation en révélation.

MICROPROCESSEUR & CO

Au cœur de votre ATARI 520 STF, il y a le microprocesseur MC 68000. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est le standard industriel pour la nouvelle génération de supermicros. Le MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur communique avec l'extérieur sur 16 bits, mais travaille en interne sur 32 bits. De façon concrète, cela se traduit par moins d'opérations et plus de capacité ; donc un accroissement considérable de puissance et un gain de temps important par rapport au traditionnel micro. Le 68000 étant à même d'exécuter simultanément plusieurs programmes différents comportant plusieurs tâches, votre ATARI 520 STF fera toujours du multitâche, même si vous ne le voyez pas ! Trois coprocesseurs spécifiques — graphisme, couleur et musique — assistent le 68000 pour donner à votre ATARI 520 STF un maximum de vitesse et de puissance. Pour votre plus grand plaisir.

MEMOIRE VIVE ET DISQUETTE

Vive le confort de la mémoire de votre ATARI 520 STF. 512 Ko de RAM, c'est énorme et ça permet d'être à l'aise dans ses programmes. Et qui plus est, la mémoire de votre ATARI 520 STF ne se contente pas d'être importante, elle est aussi astucieuse. D'abord, 32 Ko sont réservés à l'écran, ce qui permet des performances graphiques exceptionnelles.

Ensuite, les circuits d'accès direct à la mémoire autorisent les périphériques à lire ou à écrire dans la mémoire sans passer par l'unité centrale, ce qui évite de perdre du temps en multiples interruptions.

Votre ATARI 520 STF dispose d'un lecteur de disquette intégré. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2 et ont une capacité de 360 Ko. C'est sous cette forme que vous trouverez les logiciels du commerce. A peine un an après le lancement de l'ATARI 520 STF, il en existait déjà plusieurs centaines, dans tous les domaines, et les derniers-nés ne cessent de monter en puissance. Pour que votre plaisir soit encore plus vif.

GEM

En plus de son système d'exploitation TOS — une version du fameux CP/M — l'ATARI 520 STF dispose du système GEM (Graphic Environment Manager, gestionnaire de l'environnement graphique). GEM a été conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel, pour les ordinateurs personnels. Le but de GEM — associé au TOS — est de permettre à tout utilisateur, même au plus novice, de tirer le maximum de son ATARI 520 STF.

GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement complexe qui offre des possibilités inouies dont les plus marquantes, en dehors de la création et de l'utilisation d'icônes, sont :

- création de fenêtres sur l'écran
- emploi de menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

Pratiquement, lorsque vous avez la souris en main, GEM se manifeste par l'affichage à l'écran de petits dessins (icônes), faciles à comprendre, qui représentent les diverses commandes et fonctions de la machine. Par exemple, il vous suffit de choisir l'icône adéquate pour lancer une sauvegarde sur disquette.

SOURIS

Plus besoin d'apprendre des commandes barbares : vous dialoguez avec votre ATARI 520 STF à l'aide de la souris et d'une grande variété d'icônes. C'est bien plus simple. Ingénieuse la souris qui rend si facile l'utilisation de votre ATARI 520 STF. Une fois pris en main, vous ne pouvez plus vous passer de ce merveilleux instrument. La souris déplace un pointeur sur l'écran — une flèche — et, par un simple "clic" sur l'un de ses deux boutons, affiche le menu. Un autre "clic" et vous choisissez la fonction que vous venez de pointer.

Et ainsi de suite... un nouveau "clic" et vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue. Avec la souris, votre ATARI 520 STF est tellement facile à utiliser que vous allez vraiment vous faire plaisir.

MULTIFENETRAGE

Avant, un affichage à l'écran effaçait le précédent. L'ATARI 520 STF abolit cette limitation par l'usage de fenêtres. Vous pouvez en avoir quatre à la fois ; ce qui revient à bénéficier de 4 écrans différents en même temps. Quel luxe ! Voilà qui va vous permettre de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire d'acrobaties. Bien entendu, c'est vous qui sélectionnez chaque fenêtre. Vous les placez et les déplacez partout sur l'écran. Vous leur donnez la taille que vous voulez ; vous les réduisez ou les agrandissez à volonté. Vous les superposez, vous les séparez. Vous faites défiler les contenus des fichiers par les fenêtres, à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut... c'est comme ça vous plait. Comment ? Tout simplement avec un petit "clic" grâce à la merveilleuse petite souris de votre ATARI 520 STF.

AVEC PRISE PERITEL SANS MONITEUR
3990F

AVEC MONITEUR ATARI SM 124 MONOCHROME
4990F

AVEC MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224
6490F

CADEAU A TOUT ACHETEUR D'UN MICRO 520 STF
1 MANETTE DE JEU
+ 1 BOITE de RANGEMENT de 100 DISQUETTES POSSO
+ UNE SELECTION DE PLUSIEURS LOGICIELS

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT SUR PLACE APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CONFIGURATION DE BASE

Unité centrale 512 Ko. Souris, lecteur de disquette (3 pouces 1/2, 360 Ko) intégré. Câble péritélévision. Langage LOGO, langage BASIC, système d'exploitation GEM, système d'exploitation TOS.

ARCHITECTURE : Microprocesseur 16/32 bits Motorola 68000 à 8MHz. 8 registres de données 32 bits, 8 registres d'adresses 32 bits, Bus de données 16 bits, Bus d'adresses 24 bits. 6 coprocesseurs dont 3 spécifiques conçus par ATARI : GLUE, gestion vidéo ; DMA, gestion disque dur et périphériques ; MMU, gestion mémoire ; 6301, gestion clavier ; 68901, gestion des interruptions ; AY3-8910, gestion du son et de la musique.

SYSTEME D'EXPLOITATION : Système d'exploitation TOS. Environnement GEM (fenêtres, icônes...)

MEMOIRE : 512 Ko de RAM. Extension 128 Ko de ROM par cartouche.

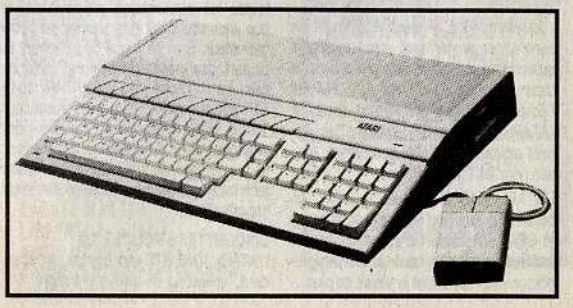
LECTEUR DE DISQUETTES INTEGRE : Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2, simple face. Capacité de 500 Ko non formatée, 360 Ko formatée.

CLAVIER : Clavier AZERTY. 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche). Pavé numérique de 18 touches. Pavé de commande du curseur. Clavier géré par un microprocesseur.

GRAPHISME : Haute résolution 640x400 en monochrome, moyenne résolution 640x200 en 4 couleurs, basse résolution 320x200 en 16 couleurs. Affichage 80 colonnes en haute et moyenne résolution, 40 colonnes en basse résolution.

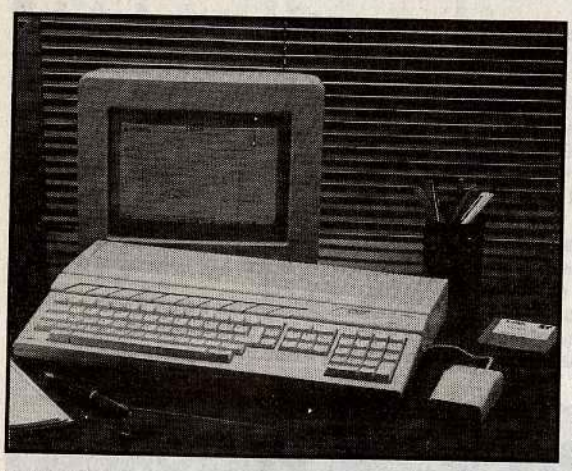
COULEURS : Sortie RVB/PERITEL, palette de 512 couleurs. 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu.

SON ET MUSIQUE : Coprocesseur musical. 3 voies indépendantes. Fréquence de 30 Hz à 125 KHz. Générateur de bruits. Contrôle dynamique de l'enveloppe. Interface MIDI (entrée et sortie).



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

MICRO ORDINATEUR PROFESSIONNEL
ATARI 1040 STF



L'ATARI 1040 STF intègre les toutes dernières innovations de la technologie de pointe, aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi l'ATARI 1040 STF profite des plus récentes découvertes de la micro-électronique : architecture résolument innovatrice basée sur le microprocesseur 16/32 bits MC 68000 et des coprocesseurs spécialisés à très haute intégration.
Résultat : des performances en hausse et des coûts de production en baisse ; ce qui permet de vous offrir un micro-ordinateur professionnel à un prix ultra-compétitif.

Le choix d'un ordinateur, pour son usage personnel dans le cadre professionnel, ou pour la gestion de l'entreprise, est aujourd'hui plus facile avec l'ATARI 1040 STF.

Avec toute sa puissance, offerte à un prix très attractif, l'ATARI 1040 STF se place en tête du rapport performances/coût. Voilà pourquoi il a été élu ordinateur de l'année aux U.S.A., qu'il est best-seller en Allemagne et qu'il fait déjà la une de la presse professionnelle en France.

Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Le langage de développement d'applications Memsoft est en standard sur l'ATARI ST. De ce fait, plusieurs dizaines de solutions de gestion et d'applications verticales pour PME/PMI sont rendues opérationnelles sur ATARI.

Des logiciels de bureautique : traitement de texte, gestion de fichiers, tableur, émulation minitel... aux performances modulées en fonction de l'utilisation envisagée, tirent parti de la puissance et de la facilité d'utilisation de l'ATARI 1040 STF.

Des logiciels de CAO/DAO bénéficient des possibilités graphiques exceptionnelles de l'ATARI 1040 STF pour des applications de haut niveau dans les cabinets d'architecture, les bureaux d'étude, etc.

En résumé, l'ATARI 1040 STF s'adresse tout particulièrement aux cadres et aux professions libérales soucieux de trouver une solution à leurs besoins de bureautique. De même, l'ATARI 1040 STF est bien adapté à tous ceux qui recherchent un ordinateur ayant des capacités graphiques exceptionnelles. Sa puissance et sa rapidité de calcul correspondent tout à fait aux attentes des chercheurs et des scientifiques.

L'ATARI 1040 STF peut également se transformer en terminal aussi intelligent qu'économique grâce aux protocoles de communication VT 52, VT 100, H.P. et Tecktronics. Dans sa version musclée, l'ATARI 1040 Méga ST, associé à des logiciels adaptés, est l'outil complet de gestion pour les PME/PMI.

L'ATARI 1040 STF c'est la micro au bureau. Sa facilité d'emploi avec la souris et GEM, son confort d'utilisation avec le multifenêtrage et la haute résolution graphique vous apportent le plaisir en plus...

16/32 BITS

L'Architecture innovatrice de l'ATARI 1040 STF est basée sur l'emploi des potentialités du célèbre microprocesseur MC 68000 fonctionnant à la vitesse de 8 MHz. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est aujourd'hui considérée comme le standard industriel des micro-ordinateurs de la nouvelle génération. Le microprocesseur MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur ATARI 1040 STF travaille en interne sur 32 bits et communique avec l'extérieur sur 16 bits.

Cette technologie avancée permet à l'ATARI 1040 STF de bénéficier ainsi d'un surcroît de puissance et d'une vitesse de traitement considérablement supérieure aux traditionnels P.C., bâtis autour d'un microprocesseur 8/16 bits. Le 68000, étant à même d'exécuter plusieurs programmes différents, résidant simultanément dans la mémoire, fait en permanence du multi-traitement.

COPROCESSEURS

Pour optimiser la vitesse de traitement de l'ATARI 1040 STF, ses concepteurs ont adjoint au puissant MC 68000, six coprocesseurs qui exécutent de nombreuses opérations qui auraient nécessité des interruptions fréquentes et répétées du processeur central.

Résultat : en supprimant les interruptions, on augmente - considérablement - la vitesse de traitement.

Les coprocesseurs gèrent principalement : l'écran, la mémoire, le clavier, le disque dur et autres périphériques.

1 MÉGA DE RAM

Un méga de mémoire vive, tout en restant à prix très abordable, voilà ce que vous offre l'ATARI 1040 STF.

Une méga-octet, c'est particulièrement confortable et utile pour être à l'aise dans toutes les applications professionnelles que vous souhaitez faire tourner sur votre ordinateur. Bien plus que ce qu'offrent la plupart des micro-ordinateurs traditionnels. La mémoire vive de l'ATARI 1040 STF est accessible, via le coprocesseur "accès direct mémoire", à certains périphériques sans qu'ils aient à transiter par le processeur central. Cette innovation technologique permet des gains de temps importants.

DISQUETTES 3 POUCES 1/2

L'ATARI 1040 STF est équipé, en standard, 'un lecteur de disquette intégré.

CREDIT CETELEM IMMEDIAT SUR PLACE APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

Une seconde unité de disquette peut lui être connectée, par l'intermédiaire de l'interface prévue à cet effet. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2, double face, double densité, et ont une capacité de 720 Ko (formaté)

INTERFACES :

De nombreuses interfaces équipent, en standard, l'ATARI 1040 STF :
- interface parallèle Centronics (généralement utilisée pour la connexion d'imprimantes),
- interface série RS 232 C (permet d'échanger des informations à une vitesse allant de 50 à 19. 200 bauds),
- interface, lecteur de disquette supplémentaire,
- interface haute vitesse pour disque dur (transfert à 10 mégabits/seconde),
- interface souris,
- interface manette de commande,
- interface vidéo monochrome (haute résolution),
- interface vidéo RVB analogique,
- interface MIDI (entrée et sortie), permet aussi bien le pilotage d'instruments de musique électroniques que la constitution de réseau local de micro-ordinateurs,
- port cartouche (cartouches interchangeables de 128 K ROM).

GEM

La facilité d'emploi de l'ATARI 1040 STF est particulièrement appréciée des utilisateurs. Cette qualité primordiale, l'ATARI 1040 STF la doit principalement au système GEM (Graphics Environment Manager - gestionnaire de l'environnement graphique) conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel. Le but de GEM est de faciliter l'emploi de l'ordinateur, de telle façon, que même l'utilisateur le plus novice puisse en tirer le maximum sans apprentissage fastidieux et - la puissance de l'ATARI 1040 STF le permet - avec le plaisir en plus ! GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement élaboré qui offre des possibilités inouïes dont les plus marquantes, en dehors de la génération et de l'utilisation de pictogrammes (encore appelés icônes) sont :
- création de fenêtres sur l'écran,
- menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

L'un des avantages-clés qu'offre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est un environnement homogène, à la fois pour le développeur et l'utilisateur, quels que soient les types de logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, invisible pour l'utilisateur, consiste en une bibliothèque de sous-programmes. Elle contient, d'une part, tous les utilitaires permettant de piloter la machine à partir des fonctions de base et, d'autre part, les fonctions évoluées nécessaires à la réalisation d'applications soignées tant sur le plan du graphisme que sur le plan de la convivialité. GEM, destinée à l'utilisateur, est le bureau qui rassemble, sous forme d'icônes, les accessoires nécessaires à une session de travail sur votre ATARI 1040 STF : une corbeille à papier et deux bacs à fiches. La corbeille est un destructeur d'informations, devenues inutiles, et les bacs représentent les unités de disquettes. En haut de l'écran se trouve la barre d'accès aux menus. Chaque menu assure la gestion de l'ordinateur, sans nécessiter la frappe de commandes comme il est d'usage lorsque l'ordinateur fonctionne sous MS DOS par exemple. C'est à l'aide de la souris (voir ci-après) que vous allez formater une disquette, copier un fichier, afficher un répertoire.

ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome ATARI **6990F**	ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI **8490F**
ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome ATARI + **PACK BUREAUTIQUE** **7990F**	ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI + **PACK BUREAUTIQUE** **9490F**

PACK BUREAUTIQUE (1st Word, JT Base, Calcomat, Quickmind) 2000F

CADEAU A TOUT ACHETEUR D'UN MICRO 1040 STF
1 MANETTE DE JEU
+ 1 BOITE de RANGEMENT de 100 DISQUETTES POSSO
+ UNE SELECTION DE PLUSIEURS LOGICIELS

Il suffit d'appuyer sur l'un des deux boutons de la souris, c'est ce que l'on appelle "cliquer", pour déclencher une action. Quelques minutes suffisent à prendre le coup de main nécessaire. C'est vraiment très simple.

SOURIS

La souris de l'ATARI 1040 STF est l'instrument de travail qui permet d'utiliser de façon optimisée les nombreuses potentialités de GEM.

La souris déplace un pointeur - une flèche - sur l'écran et en cliquant sur l'un de ses deux boutons, une action est déclanchée. C'est ainsi que vous sélectionnez les icônes, que vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue, que vous déplacez icônes et fenêtres. En un mot c'est ainsi que vous dialoguez avec l'ordinateur.

MULTIFENÊTRAGE

Sous GEM, les logiciels affichent les informations utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

Le bureau de l'ATARI 1040 STF permet l'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels peuvent en ouvrir davantage. Grâce au multifenêtrage de l'ATARI 1040 STF il est maintenant possible de jongler avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'acrobaties.

C'est à l'aide de la souris que vous ouvrez et dimensionnez chaque fenêtre, que vous les placez et les déplacez partout sur l'écran, que vous en réduisez ou en augmentez la taille, que vous les superposez ou les séparez. Le catalogue de la disquette, sur un simple "clic" de la souris, va défiler par les fenêtres : à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut ; c'est très facile.

Les bons logiciels professionnels de bureautique et de gestion combinent les avantages de la souris et du multifenêtrage à toutes les autres facilités du système GEM, pour que l'ATARI 1040 STF fasse bénéficier l'utilisateur de toute sa puissance, de sorte que la relation avec l'ordinateur soit aussi conviale que possible.

Puissance et simplicité ; le plaisir en plus.

GRAPHISME

L'ATARI 1040 STF est merveilleusement doué pour le graphisme.

En mode haute résolution - 640 x 400 pixels - l'affichage, net et bien contrasté, des textes et des chiffres, s'effectue en noir et blanc, avec des nuances de gris, tout à fait comme la lecture d'une page imprimée. Ainsi l'utilisateur travaille sans fatigue visuelle anormale puisque ses yeux sont habitués à ce genre de vision depuis qu'il sait lire.

En mode moyenne (640 x 200 pixels) et basse résolution (320 x 200 pixels), l'ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 4 ou 16 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est question plus loin, l'ATARI 1040 STF est capable de dessiner très facilement à l'aide de la souris.

Des logiciels spécifiques exploitent ces capacités graphiques et tirent le maximum de la puissance de l'ATARI 1040 STF dans des applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profitent des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF pour améliorer la présentation des informations de gestion : histogrammes, camemberts, courbes, etc. sont inclus dans de nombreux logiciels de bureautique.

ATARI MEGA ST (OPTION)

Dans nombre d'applications professionnelles de gestion, la manipulation d'importants volumes de données nécessite des capacités de stockage qui dépassent celles des disquettes, même double face, double densité, comme les disquettes standard de l'ATARI 1040 STF. C'est à ce besoin que répond la configuration Méga ST.

L'ATARI Méga ST possède toutes les caractéristiques du 1040 STF, dont, bien entendu, toute la puissance et le confort d'utilisation, auxquelles a été ajoutée une capacité de stockage de 20 Mo, sur une unité de disque dur qui se branche sur l'interface haute vitesse.

Avec son disque dur, l'ATARI Méga ST, permet le développement d'applications professionnelles de haut niveau. Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Déjà, le langage de développement d'applications professionnelles de gestion "Memsoft" est devenu un standard de l'ATARI ST. De ce fait, il est très facile de transposer rapidement sur ATARI, des progiciels qui ont fait leurs preuves. La configuration MEGA ST convient particulièrement aux professions libérales et aux PME/PMI.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Micro-processeur 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz. 1 méga octet de RAM. Système d'exploitation GEM de Digital Research. Langage de développement Memsoft. Graphisme haute résolution 640x400. Moniteur monochrome haute résolution. Clavier AZERTY accentué. Bloc numérique 10 touches séparé. Souris. Lecteur de disquette 720 Mo, 3 pouces 1/2 intégré. Nombreuses interfaces en standard : RS 232, Centronics, DMA 10 mégabits/seconde pour disque dur, émulateur VT 52.

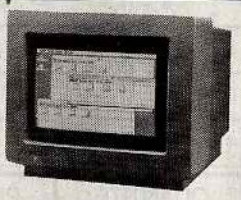
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES LOGICIELS LIBRAIRIE

MONITEURS

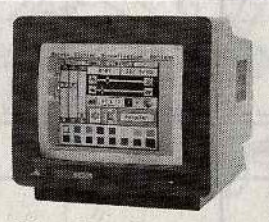
SM 125

- Monochrome haute résolution
- 640 x 400 pixels
- Diagonale écran 30 cm
- Ecran traité anti-reflet
- Dimensions : 32 cm x 30 cm x 28 cm
- Poids : 8,5 kg
- Alimentation 220 V / 50 Hz



1690F

SC 1224



- Couleur, basse et moyenne résolution
- 640 x 200 en 4 couleurs
- 320 x 200 en 16 couleurs
- Diagonale écran 30 cm
- Signal vidéo RVB
- Dimensions : 32 cm x 35 cm x 29 cm
- Poids 9 kg
- Alimentation 220 V / 50 Hz

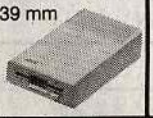
2990F

LECTEURS DE DISQUETTES

SF 354

- 3,5" simple face, double densité
- Vitesse de transfert 250 K bits/s
- 80 pistes
- 9 secteurs par piste
- Capacité de 360 Ko formaté
- Dimensions : 142 mm x 62 mm x 239 mm
- Poids : 1,050 kg

1490F



SF 314

- 3,5" double face, double densité
- Vitesse de transfert 250 K bits/s
- 160 pistes (2x80)
- 9 secteurs par piste
- Capacité de 720 Ko formaté
- Dimensions : 142 mm x 62 mm x 239 mm
- Poids : 1,050 kg

1990F

IMPRIMANTE

SMM 804 — 1990F

matricielle à impact. 80 caractères par seconde. Bidirectionnelle optimisée. 9 aiguilles. 203,04 mm de largeur d'impression (8"). Entrainement par picots ou friction. Interface parallèle Centronics

DISQUE DUR

SH 204 — 4990F

Capacité de stockage de 20 Mo. Vitesse de transfert des données de 5 mégabits/seconde. 2448 pistes. 17 secteurs par piste. 612 cylindres. Alimentation 220V/50Hz. Dimensions : 80x178x380 mm.

LANGAGES

GST-C: ' 690 F
MEGAMAX C: ' 1690 F
MCC C: ' 990 F
LISP: ' 1450 F
APL: ' 1900 F
PASCAL MCC: ' 890 F
PASCAL PRO: ' 1250 F
FORTRAN 77: ' 1500 F
FAST BASIC (CARTOUCHE): 885 F
COMPILATEUR BASIC: ' 1490 F
FORTH: ' 450 F
MACRO ASSEMBLEUR MCC: ' 529 F
ASSEMBLEUR GST: ' 570 F
MODULA 2: ' 1390 F
BASIC GFA: ' 495 F
COMPILATEUR GFA: ' 650 F

UTILITAIRES

ST-TOOLKIT: ' 299 F
MACRO MANAGER: ' 460 F
DOS SHELL: ' 550 F
DFT: ' 375 F
EMULATEUR CP/M: ' 200 F
MUSIC STUDIO: ' 260 F
PLUS PAINT: ' 325 F
PAINTWORKS: ' 329 F
EASYDRAW: ' 850 F
HIPPO ART: ' 1350 F
PRINT MASTER: ' 349 F
ART GALLERY: ' 259 F
CARTOGRAPHER: ' 490 F
EMULCOM: ' 850 F
ART DIRECTOR: ' 490 F
ANIMATIC: ' 299 F
TEXTOMAT: ' 450 F
DATAMAT: ' 450 F
CALCOMAT: ' 450 F
MI-TERM: ' 315 F
QUICK MIND: ' 339 F
CLOCK CARTRIDGE: ' 495 F
SOUND DIGITIZER: ' 1990 F
VIDEO DIGITIZER: ' 1990 F
DEGAS: ' 390 F
COLR: ' 250 F
1ST WORD: ' 569 F
ZOOM RACK: ' 590 F
RYTHM: ' 150 F
DBMASTER: ' 590 F
HDBASE (DBASE II): ' 990 F
FORTRAN: ' 1490 F
VIP THE PROFESSIONAL: ' 1490 F
LATTICE C METACOMCO: ' 1090 F
PASCAL MATECOMCO: ' 790 F
DBMAN (DBASE III): ' 1190 F
CAD 3D: ' 390 F
ANIMATOR: ' 299 F

MUSIQUE

MUSIC STUDIO: ' 260 F
PRO 24 STEINBERG: ' 2600 F
MASTER SCORE: ' 990 F
ST STUDIO: ' 600 F
SOUNDWAVE: ' 1500 F
EZTRACK: ' 650 F
CZ-DROID: ' 990 F
DX-ANDROID: ' 1990 F

PROFESSIONNELS

HABAWRITER I: ' 390 F
HABAWRITER II: ' 895 F
TEXTOMAT: ' 450 F
WORDSTAR: ' 1200 F
DBASE II: ' 1200 F
DATAMAT: ' 450 F
LASERBASE: ' 890 F
DBMAN: ' 1500 F
HABADESK: ' 740 F
HABA SOLUTION: ' 490 F
HDBASE: ' 1100 F
HIPPO CONCEPT: ' 990 F
VIP: ' 1490 F
TYPESETTER: ' 410 F
PLATINE ST: ' 1450 F
TEXT DESIGN: ' 395 F
HIPPO PIXEL: ' 319 F
COLOR EDITOR: ' 395 F
L'EXPERT: '
HIPPO ALMANACH: ' 390 F
PUBLISHING PARTNER: ' 1450 F
SUPERBASE: ' 990 F
DEGAS ELITE: ' 590 F
GFA DRAFT: ' 990 F
GFA VEKTOR: ' 495 F

LOGICIELS DE JEUX

WINTER GAMES: ' 279 F
SILENT SERVICE: ' 210 F
STAR FLEET: ' 350 F
DEEP SPACE: ' 280 F
ARENA: ' 289 F
ST KARATE: ' 218 F
FLIGHT SIMULATOR II: ' 390 F
GATO: ' 339 F
PHANTASY: ' 280 F
SPACE QUEST: ' 350 F
EXODUS: ' 690 F
TASS TIMES: ' 239 F
ALTERNATE REALITY: ' 339 F
HARRIER STRIKE: ' 365 F
KING QUEST II: ' 419 F
SUNDOG: ' 206 F
BLACK CAULDRON: ' 292 F
OPERATION HK: ' 390 F
TRANSSYLVANIA: ' 146 F
CRIMSON COURT: ' 390 F
HACKER: ' 219 F
HACKER II: ' 239 F
BASKETBALL: ' 179 F
THAI BOXING: ' 120 F
RED ALERT: ' 229 F
OGRE: ' 490 F
BRIDGE: ' 340 F
PERRY MASON: ' 470 F
NINE PRINCESS IN AMBER: ' 470 F
FAHRENHEIT 451: ' 490 F
ESSEX NOVEL: ' 590 F
LEADERBOARD: ' 270 F
KRAFTON & XUNK: ' 250 F
EDEN BLUES: ' 270 F
MACADAM BUMPER: ' 270 F
MEAN 18: ' 369 F
MINDSHADOW: ' 229 F
SWORDS OF KADASH: ' 390 F
ROGUE: ' 220 F
TEMPLE OF APSHAI: ' 299 F
BORROWED TIME: ' 199 F
QUASAR: ' 220 F
SHANGAI: ' 199 F
RODEO: ' 240 F
SUPER CYCLE: ' 290 F
MAJOR MOTION: ' 199 F
COLOURSPACE: ' 250 F
ULTIMA II: ' 319 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE: ' 370F
BRATACCAS: ' 297 F
SCENES LEADERBOARD:190 F
ULTIMA III: ' 499 F
SILENT SERVICE: ' 279 F
DESTROYER: ' 390 F
KARATE KID II: ' 200 F
MERCENARY: ' 239 F
TRILOGY OF APSHAI: ' 350 F
WORLD GAMES: ' 269 F
TIME BANDIT: ' 269 F
CARDS: ' 200 F
THE PAWN: ' 190 F
STARGLIDER: ' 210 F
JEWELS: ' 125 F
ST KARATE: ' 275 F
ST PROTECTOR: ' 212 F
SPACE STATION: ' 238 F
CHESS (PSION 3D): ' 215 F
WAR ZONE: ' 201 F
FIREBLASTER: ' 255 F
WINNIE THE POOH: ' 169 F
AMAZON: ' 390 F
TREASURE ISLAND: ' 100 F
DIABLO: ' 290 F
BILLARD ELECTRONIQUE: ' 160 F
SKYFOX: ' 330 F
ARTIFOX: ' 350 F
ARKANOID: ' 150 F
METROCROSS: ' 230 F
XEVIOUS: ' 230 F
GOLDRUNNER: ' 295 F
TENTH FRAME: ' 280 F
PROHIBITION: ' 250 F
PASSAGERS DU VENT I: ' 299F
PASSAGERS DU VENT II: ' 299F
PLUTOS: ' 147 F
ALTAIR: ' 280 F
TRAILBLAZER: ' 200 F
KARATE MASTER: ' 105 F
LIBERATOR: ' 134 F
NINJA MISSION: ' 150 F
CHESSMASTER 2000: ' 290 F
SHUFFLEBOARD: ' 320 F

OFFRE SPECIALE

10 disques 3"1/2 135 TPI double face / double densité **149F50**

LIBRAIRIE

LIVRE DU GEM: ' 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149 F
LA BIBLE DU ST: ' 249 F
PEEKS ET POKES: ' 129 F
LIVRE DU BASIC: ' 149 F
DU BASIC AU C: ' 149 F
BIEN DEBUTER: ' 129 F
TRUCS ET ASTUCES: ' 149 F
GRAPHISME ET SON: ' 149 F
LIVRE DU LOGO: ' 149 F
GRAPHISME EN 3D: ' 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE 179 F

PSI

CLEFS POUR ATARI ST TOME
SYSTEME DE BASE: ' 295 F
CLEFS POUR ATARI ST TOME :
GEM: ' 285 F
C SUR ATARI ST: ' 165 F
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE: ' 210 F

LECTEUR KUMANA 3" 1/2 - 1 Meg
1690

LECTEUR KUMANA 5" 1/4
2400F

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' n/ - Hopital de Monaco - Kreps - Editions EI, Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. .....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

..... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

REUSSITE

Voici une réussite classique en ST Basic. Lorsqu'on la lance, les cartes sont affichées dans cet ordre: 8 colonnes pour les manipulations, une colonne pour la pioche et 4 pour les rangements de cartes. Le principe: empiler les cartes en ordre décroissant et en changeant de couleur à chaque carte. Ainsi, sur un 9 noir, on ne peut placer qu'un huit de coeur ou de carreau. Le nombre de points est affiché en permanence. Pour déplacer une carte, il faut cliquer sur le cercle en dessous, puis cliquer sur le cercle de destination. Pour piocher, il faut cliquer avec le bouton de droite sur le cercle 9. Une erreur de manipulation est indiquée par un clignotement de tous les cercles. Il est possible de sauver la partie en cours en cliquant sur le cercle 14.
Pour terminer plus rapidement, il faut aligner les suites au Roi dans les paquets 5 à 8. Le score maximum est alors atteint et une autre partie engagée, en cumul. L'abandon est possible à tout moment par le cercle 15.
En fin de jeu, un affichage des 8 meilleurs scores est effectué, avec prise en compte du dernier résultat le cas échéant. Attention: avant de lancer le jeu, il faut créer un dossier RESULTAT.DSS sur la disquette. Il contiendra les sauvegardes et le score actuel.
Bon courage.

BASIC

```
10    ' ------------------------ REUSSITE ---
---------------- pg *
20    debut:gosub inijeux
30    open "R",#1,"\resultat.dss\reussite.sav
":i=lof(1):close #1
40    if i>0 then input "lecture o = oui ";a$
:if a$="o" then gosub lecjeux
50    gosub iniaffjeux
60    cmde:' ------------------------ saisie
commande -------------
70    color 1,1,1,1,1
80    if cj(9,0)>0 then gotoxy fnxl(9)/16-1,f
nyl(2)/16-3:? cj(9,0)
90    if cj(9,0)>0 then gotoxy fnxl(9)/16-1,f
nyl(2)/16-2:? pj(9)
100   gosub command:if jdep=15 then goto finj
eux
110   if jdep=14 then goto savjeux
120   if jdep<>9 or button<>2 then goto rechc
art
130   pioche:' --------------------- pioche -
-----------------------
140   if cj(9,0)=0 then goto fin1
150   pj(9)=pj(9)-1:if pj(9)>0 then goto pio1
160   if mvpio=0 then goto finjeux
170   pj(9)=cj(9,0):mvpio=0:gosub affscore
180   pio1:prm$=fnpm$(2,9,pj(9),0,8,0):gosub
gescart
190   color 1,1,1,1,0:pcircle fnxc(9),fnyc,ra
y:goto cmde
200   rechcart:'-------------- recherche des
cartes choisies -------
210   lg=0:if jarr<9 and jdep<9 then lg=cj(jd
ep,0)-pj(jdep)
220   p1=pj(jdep):if jarr>9 and jdep<9 then p
1=cj(jdep,0)
230   prm$=fnpm$(5,jdep,p1,0,0,0):gosub gesca
rt:q1=fnam(5):v1=fnam(6)
240   if jarr>9 and pj(jarr)=0 then p2=0:q2=q
1:v2=0:goto verif
250   if jarr<9 and pj(jarr)=0 then p2=0:q2=0
:v2=14:goto verif
260   prm$=fnpm$(5,jarr,cj(jarr,0),0,0,0):gos
ub gescart
270   p2=cj(jarr,0):q2=fnam(5):v2=fnam(6)
280   verif:' ---------------- verifications
------------------
290   if jarr>9 and q1=q2 and v1=v2+1 then go
to trsft
300   if v1<>v2-1 then goto errdem
310   if jarr>9 and q1<>q2 then goto errdem
320   if (q1=1 and q2=2) or (q1=2 and q2=1) t
hen goto trsft
330   if (q1=1 and q2=3) or (q1=3 and q2=1) t
hen goto trsft
340   if (q1=4 and q2=2) or (q1=2 and q2=4) t
hen goto trsft
350   if (q1=4 and q2=3) or (q1=3 and q2=4) t
hen goto trsft
360   if q2=0 then goto trsft
370   errdem:' ---------------- erreur de dem
ande ----------------
380   color 1,1,1,3,3:for i=1 to 13:pcircle f
nxc(i),fnyc,ray:next i
390   color 1,1,1,4,3:for i=13 to 1 step -1:p
circle fnxc(i),fnyc,ray
400   next i:color 1,1,1,1,0:for i=1 to 13:pc
ircle fnxc(i),fnyc,ray
410   next i:goto cmde
420   trsft:' ------------------ transfert ca
rtes -----------------
430   prm$=fnpm$(3,jdep,p1,p1+lg,jarr,p2):gos
ub gescart
440   if cj(jdep,0)<pj(jdep) then pj(jdep)=cj
(jdep,0)
450   if pj(jarr)=0 then pj(jarr)=1:prm$=fnpm
$(2,jarr,1,0,jarr-1,0):gosub gescart
460   affich:' ----------------- affichages r
esultats -------------
470   if jarr>9 then i=0:pt=pt+v1:pj(jarr)=cj
(jarr,0):gosub affscore else i=1
480   if pt=364 then goto suitjeux
490   if pj(jarr)<cj(jarr,0) then prm$=fnpm$(
2,jarr,255,0,jarr-1,i):gosub gescart
500   if jarr>9 and pj(jarr)>1then prm$=fnpm$
(2,jarr,255,0,jarr-1,i):gosub gescart
510   if cj(9,0)=0 and jdep=9 then gosub effa
ce:goto fincoup
520   if jdep=9then prm$=fnpm$(2,9,pj(9),0,8,
0):gosub gescart:mvpio=1:goto fincoup
530   if pj(jdep)=0 then gosub efface:goto fi
ncoup
540   if pj(jdep)<cj(jdep,0) then i=1 else i=
0:gosub efface
550   prm$=fnpm$(2,jdep,255,0,jdep-1,i):gosub
 gescart
560   fincoup:' -------------- fin du coup, i
nit cercles --------------
570   if jdep=9 then goto fin1
580   if fndx1(jdep)>=fnx1(jdep) then linef f
nx1(jdep),fny1(1),fndx1(jdep),fny1(1)
590   if fndx2(jdep)>=fnx1(jdep) then linef f
nx1(jdep),fny1(2),fndx2(jdep),fny1(2)
600   fin1:if jarr>8 then goto fin2
610   if fndx1(jarr)>=fnx1(jarr) then linef f
nx1(jarr),fny1(1),fndx1(jarr),fny1(1)
620   if fndx2(jarr)>=fnx1(jarr) then linef f
nx1(jarr),fny1(2),fndx2(jarr),fny1(2)
630   fin2:color 1,1,1,1,0:pcircle fnxc(jdep)
,fnyc,ray
640   pcircle fnxc(jarr),fnyc,ray
650   tstfinjeux:' --------- test fin du jeux
 par 4 tas aux rois ----
660   i=0:j=0:for k=1 to 4:i=i+cj(k,0):j=j+cj
(k+4,1):next k
```

BASIC

```
670   if i>0 or j<130 then goto cmde
680   suitjeux:erase pj,cj,dfig,fig:pt=364*(1
+int(pt/364)):goto debut
690   ' ----------------------- initialisatio
n du jeux --------------
700   ' pj(13)     : suivi de la 1 ere carte a
ffichee du joueur
710   ' xpas,ypas : pas en x et y entre les c
artes
720   ' xdep,ydep : deplacement x et y de la
carte 1,1
730   ' ray        : rayon des cercles de choi
x du joueur
740   ' i,j,k,n,a$: variables indice de trava
il
750   ' jdep,jarr : joueur de depart et d'arr
ivee
760   ' button     : bouton clique par la sour
is
770   ' mvpio      : drapeau d'utilisation de
la pioche entre 2 tours
780   ' pt         : nombre de point ( score)
de l'utilisateur
790   ' p1,v1,q1   : position, valeur et coule
ur du joueur 1 ( jdep )
800   ' p2,v2,q2   : position, valeur et coule
ur du joueur 2 ( jarr )
810   ' lg         : longueur a transferrer en
tre paquet
820   ' jrs        : memorisation d'un paquet
de carte pour sauvegarde
830   inijeux:'-----------------------------
-----------------------
840   def fnxl(a)=(a-1)*xpas+xdep+1
850   def fnxc(a)=(a-1)*xpas+xdep+1+ray
860   def fnyl(a)=(a-1)*ypas+ydep+58
870   def fnyc=2*ypas+ydep+ray
880   def fndx1(a)=(a-1)*xpas+xdep+pj(a)-1
890   def fndx2(a)=(a-1)*xpas+xdep+cj(a,0)-pj
(a)-1
900   gosub newname:dim pj(13):fullw 2:clearw
 2
910   for i=1 to 13:if i<9 then pj(i)=i else
if i=9 then pj(i)=16 else pj(i)=0
920   next i:xpas=40:ypas=65:xdep=7:ydep=78:r
ay=16
930   prm$=fnpm$(1,4,21,1,2,3)+fnpm$(4,5,6,7,
8,16)+string$(4,chr$(0))
940   gosub gescart:return
950   iniaffjeux:' ----------------- affichag
e initial jeux ----------
960   poke systab+24,1
970   for z=1 to 13:prm$=fnpm$(2,z,pj(z),0,z-
1,0):gosub gescart
980   if pj(z)<cj(z,0) and z<9 then prm$=fnpm
$(2,z,255,0,z-1,1):gosub gescart
990   if z<9 and pj(z)>1 then linef fnxl(z),f
nyl(1),fndx1(z),fnyl(1)
1000  if cj(z,0)-pj(z)>1 and z<9 then linef f
nxl(z),fnyl(2),fndx2(z),fnyl(2)
1010  next z:color 1,1,1,1,0:for i=1 to 15:pc
ircle fnxc(i),fnyc,ray
1020  next i:gosub affscore
1030  gotoxy fnxl(14)/16-2,fnyl(2)/16-1:? "sa
ve fin":return
1040  command:' -------------- gestion comman
de par souris --------
1050  gosub tstmouse:gosub numrond:jdep=n:if
n>13 then goto cmd1
1060  if n=0 or n>9 then 1050
1070  if n=9 and button=2 then 1130
1080  color 1,1,1,3,2:pcircle fnxc(n),fnyc,ra
y
1090  gosub tstmouse:gosub numrond
1100  if n=0 or (n=9 and jdep<>9) or n>13 the
n 1090
1110  if button=2 then button=1
1120  if n=jdep then color 1,1,1,1,0:pcircle
fnxc(i),fnyc,ray:goto command
1130  cmd1:jarr=n:color,1,1,1,1,1:pcircle fnx
c(n),fnyc,ray:return
1140  tstmouse:' -------- inspecte la souris
-----
1150  poke contrl,122:poke contrl+2,0:poke co
ntrl+6,1:vdisys (122)
1160  button=0:while button=0
1170  poke contrl,124:poke contrl+2,0:poke co
ntrl+6,0:vdisys
1180  button=peek(intout):wend
1190  poke contrl,123:poke contrl+2,0:poke co
ntrl+6,0:vdisys (123)
1200  xm=peek(ptsout):ym=peek(ptsout+2)-38:re
turn
1210  numrond:' ------- inspecte les cercles
-------
1220  n=0:for i=1 to 15
1230  if sqr((fnxc(i)-xm)^2+(fnyc-ym)^2)<ray
then n=i:return
1240  next i:return
1250  efface:' ------- efface les 2 paquets d
e cartes --------------
1260  xd=fnxl(jdep)-1:yd=ydep:yf=yd+ypas*2-1:
gosub delcarte:return
1270  finjeux:' ------- fin de la partie ----
-------
1280  poke systab+24,0
1290  gosub gesrecord:?:? tab(23);:input "une
 autre partie : oui=o ",a$
1300  if a$="o" then clear:goto debut
1310  poke contrl,122:poke contrl+2,0:poke co
ntrl+6,1:vdisys (122):end
1320  affscore:' ------------------- affichag
e du score -----------
1330  gotoxy fnxl(14)/16-1,ydep/16:? "score"
1340  gotoxy fnxl(14)/16-1,ydep/16+2:? pt:ret
urn
1350  newname:' ---------------- nouveau libe
lle output -------------
1360  closew 0:closew 1:closew 3:a#=gb
1370  gintin=peek(a#+8)
1380  poke gintin,7
1390  gemsys (78)
1400  chwd$=" REUSSITE "+chr$(0)
1410  poke gintin,3
1420  poke gintin+2,2
1430  ad=varptr(chwd$)
1440  poke gintin+4,ad / 2^16
1450  poke gintin+6,ad and &hffff
1460  poke gintin+8,0
1470  poke gintin+10,0
1480  gemsys (105)
1490  return
1500  savjeux:' --------------- sauvegarde de
 la partie ------------
1510  open "R",#1,"\resultat.dss\reussite.sav
"
1520  field #1,46 as jrs$:for i=1 to 13:a$=""
:for j=0 to 21
1530  a$=a$+mki$(cj(i,j)):next j:a$=a$+mki$(p
j(i)):lset jrs$=a$:put #1,i:next i
1540  a$=mki$(pt)+mki$(mvpio):lset jrs$=a$:pu
t #1,14
1550  close #1:pt=0:goto finjeux
1560  lecjeux:' --------------- lecture de la
 partie sauvegardee ---
1570  open "R",#1,"\resultat.dss\reussite.sav
"
1580  gotoxy 10,10:? "lecture partie en cours
 "
1590  field #1,46 as jrs$:for i=1 to 13:get #
1,i:a$=jrs$:for j=0 to 21
1600  cj(i,j)=cvi(mid$(a$,j*2+1,2)):next j:pj
(i)=cvi(mid$(a$,45,2)):next i
1610  get #1,14:a$=jrs$:pt=cvi(left$(a$,2)):m
vpio=cvi(mid$(a$,3,2))
1620  close #1:kill "\resultat.dss\reussite.s
av":clearw 2:return
1630  ' ------------------- gestionnaire de
carte ----------------
1640  ' prm$      : chaine de parametre du ges
tionnaire avec :
1650  ' initialise  affiche  transfert  coule
ur/valeur   joueur/rang
1660  '    1            2            3
 4                5
1670  ' nb couleur  joueur   joueur 1
 ?              joueur
1680  ' max cart/j   rang     rang deb
 ?                rang
1690  ' nb cart j1              rang fin
1700  ' nb cart j2  x carte  joueur 2        c
ouleur              ?
1710  ' nb cart j3  y carte   rang fin
valeur              ?
1720  '    etc ...
1730  ' nbcoul    : nombre de couleurs
1740  ' nbval     : nombre de valeur par coule
ur
1750  ' maxcart   : nombre maximum de cartes p
ar joueurs
1760  ' nbcart    : nombre total de cartes
1770  ' nbjou     : nombre total de joueurs
1780  ' valeur    : valeur de la carte actuell
e
1790  ' couleur   : couleur de la carte actuel
le
1800  ' pqcart    : paquet de carte en melange
 et avant distribution
1810  ' cj(jo,i) : carte par joueur dans la p
artie cj(jo,0)=nb cartes
1820  gescart:' ----------------------------
```

```
-----------------------
1830  on fnam(1) goto init,affi,trans,rchjp,r
chvq
1840  ? "erreur de commande ":end
1850  init:'------------------ init jeux de c
arte ------------------
1860  def fnpm$(a,b,c,d,e,f)=chr$(a)+chr$(b)+
chr$(c)+chr$(d)+chr$(e)+chr$(f)
1870  def fnam(a)=asc(mid$(prm$,a,1))
1880  gosub ini.affcart
1890  nbcoul=fnam(2):maxcart=fnam(3):nbcart=0
:nbjou=len(prm$)-3
1900  dim cj(nbjou,maxcart):' cartes des joue
urs
1910  for ic=4 to len(prm$):nbcart=nbcart+fna
m(ic):next ic
1920  for ij=1 to nbjou:cj(ij,0)=fnam(ij+3):n
ext ij
1930  dim pqcart(nbcart):nbval=nbcart/nbcoul:
for ic=1 to nbcart:pqcart(ic)=ic
1940  next ic:randomize 0
1950  for ic=1 to nbcart:jc=int(rnd*nbcart+1)
:swap pqcart(ic),pqcart(jc)
1960  next ic:jc=1:for ij=1 to nbjou:for ic=1
 to cj(ij,0)
1970  cj(ij,ic)=pqcart(jc):jc=jc+1:next ic,ij
:erase pqcart:return
1980  affi:' -------------------- affichage -
-----------------------
1990  ij=fnam(2):ic=fnam(3):x=xdep+xpas*fnam(
5):y=ydep+ypas*fnam(6)
2000  if ic<>0 or cj(ij,0)=0 then goto affi1
2010  for ic=1 to cj(ij,0):gosub affi2:x=x+xp
as:next ic:return
2020  affi1:if ic>cj(ij,0) then ic=cj(ij,0)
2030  affi2:gosub calvq:goto affcarte
2040  calvq:valeur=cj(ij,ic)-1:couleur=int(va
leur/nbval)+1
2050  valeur=valeur-nbval*(couleur-1)+1:retur
n
2060  trans:' ------------------- transfert d
e cartes --------------
2070  ij=fnam(2):jj=fnam(5):i1=fnam(3):i2=fna
m(4):i3=fnam(6)
2080  if i2>cj(ij,0) then i2=cj(ij,0)
2090  if i3>cj(jj,0) then i3=cj(jj,0)
2100  if ij=jj and i1=i2 then swap cj(ij,i1),
cj(jj,i3):return
2110  if i3=cj(jj,0) then goto trans1
2120  for ic=cj(jj,0) to i3+1 step -1:cj(jj,i
c+1)=cj(jj,ic):next ic
2130  trans1:for ic=0 to i2-i1:cj(jj,i3+ic+1)
=cj(ij,i1+ic):next ic
2140  if i2>cj(ij,0) then goto trns
2150  for ic=i2+1 to cj(ij,0):cj(ij,ic-i2+i1-
1)=cj(ij,ic):next ic
2160  trns:cj(ij,0)=cj(ij,0)-i2+i1-1:if jj<>0
 then cj(jj,0)=cj(jj,0)+i2-i1+1
2170  return
2180  rchjp:' --------------- recherche joueu
r/place ---------
2190  valeur=fnam(5):couleur=fnam(6):jc=nbval
*(couleur-1)+valeur
2200  for ij=1 to nbjou:for ic=1 to cj(ij,0)
2210  if cj(ij,ic)=jc then goto solrech
2220  next ic,ij:prm$="":return
2230  solrech:prm$=fnpm$(0,ij,ic,0,couleur,va
leur):return
2240  rchvq:' ----------------------- recherc
he couleur/valeur -------
2250  ij=fnam(2):ic=fnam(3):gosub calvq:goto
solrech
2260  ' ========== initialisation affichage c
artes ========= 8/11/86
2270  ' i , j , a$     : variables de travails

2280  ' x    ,y        : coordonnees de la car
te (coin gauche / haut)
2290  ' xdfig,ydfig    : coordonnees figure da
ns carte
2300  ' xfigd,yfigd    : coordonnees debut des
 lignes dans figures
2310  ' xfigf,yfigf    : coordonnees  fin  des
 lignes dans figures
2320  ' valeur,couleur: valeur et couleur de
la carte
2330  ' coulfig        : indirection figure po
ur valet,dame et roi
2340  ini.affcart    :'-----------------------
--------------- 1/11/86
2350  dim dfig(13,20) :'deplacements des figu
res dans la carte
2360  dim  fig(7,24)  :'dessin des figures
2370  restore depfig:for i=1 to 13:read a$,df
ig(i,0)
2380  for j=1 to dfig(i,0):read dfig(i,j):nex
t j,i
2390  restore figure:for i=1 to 7:read a$,fig
(i,0)
2400  for j=1 to fig(i,0):read fig(i,j):next
j,i:return
2410  depfig:' - - - - - - - - - - - - - - - -
- - - - - - - - - - -
2420  data as,2,15,32,deux,4,15,16,15,48,troi
s,6,15,13,15,32,15,51
2430  data quatre,8,7,15,7,49,23,15,23,49
2440  data cinq,10,7,14,7,50,23,14,23,50,15,3
2
2450  data six,12,7,13,7,32,7,51,23,13,23,32,
23,51
2460  data sept,14,7,12,7,32,7,52,23,12,23,32
,23,52,15,21
2470  data huit,16,7,11,7,32,7,53,23,11,23,32
,23,53,15,21,15,43
2480  data neuf,18,7,11,7,22,7,42,7,53,23,11,
23,22,23,42,23,53,15,32
2490  data dix,20,7,11,7,27,7,37,7,53,23,11,2
3,27,23,37,23,53,15,19,15,45
2500  data valet,4,7,11,3,14,dame,4,7,11,3,14
,roi,4,7,11,3,14
2510  figure:' - - - - - - - - - - - - - - - -
- - - - - - - - - - -
2520  data pique,24,,,1,,,-1,,-8,1,-4,1,-7,2,
-3,2,-6,3,-2,3,-5,4,-3,4,-4
2530  data coeur,8,,,4,-4,4,-4,,-8
2540  data carreau,16,,,4,-4,4,-5,4,-7,3,-8,2
,-8,1,-7,,-6
2550  data trefle,24,,,1,,,-1,,-8,2,-2,3,-2,1
,-3,4,-3,2,-4,3,-4,1,-6,1,-7
2560  data valet,8,,,4,11,4,11,8,
2570  data dame,24,,,,11,1,,5,,6,1,8,3,8,4,8,
7,8,8,6,10,5,11,1,11
2580  data roi,20,,,,11,1,,7,,8,1,8,4,7,5,1,5
,4,6,8,11
2590  affcarte:'---------------- affichage ca
rte -------------------
2600  xd=x-1:yd=y-1:yf=yd+ypas:gosub delcarte
2610  linef x+1,y,x+29,y:linef x+30,y+1,x+30,
y+55
2620  linef x+29,y+56,x+1,y+56:linef x,y+55,x
,y+1
2630  if valeur=0 or couleur=0 then return
2640  for i=1 to dfig(valeur,0) step 2
2650  xdfig=x+dfig(valeur,i):ydfig=y+dfig(val
eur,i+1)
2660  coulfig=couleur:if valeur>10 and i>1 th
en coulfig=valeur-6
2670  for j=1 to fig(coulfig,0) step 4:xfigd=
fig(coulfig,j)
2680  yfigd=fig(coulfig,j+1):xfigf=fig(coulfi
g,j+2):yfigf=fig(coulfig,j+3)
2690  linef xdfig+xfigd,ydfig+yfigd,xdfig+xfi
gf,ydfig+yfigf
2700  if valeur<11 or i<2 then linef xdfig-xf
igd,ydfig+yfigd,xdfig-xfigf,ydfig+yfigf
2710  next j,i:return
2720  delcarte:' --------------------- delete
 la carte --------------
2730  color 1,1,1,1,0:poke contrl,114:poke co
ntrl+2,2:poke contrl+6,0
2740  poke ptsin,xd:poke ptsin+2,yd+38
2750  poke ptsin+4,xd+xpas:poke ptsin+6,yf+38
2760  vdisys(1)
2770  color 1,1,1,1,1:return
2780  gesrecord:' -------------------- gestio
n record ---------------
2790  gosub opnrec:if lof(1)=0 then gosub ini
rec
2800  gosub affrec:close:return
2810  inirec:' ---------- initialisation fic
hier des records ------
2820  for i=1 to 8:lset nom$="
      ":lset val$=mki$(0)
2830  put #1,i:next i:return
2840  affrec:' ---------------- affichage des
 records --------------
2850  clearw 2:k=0:for i=1 to 8:get #1,i
2860  affr1:nm$=nom$:vl=cvi(val$)
2870  if pt<=vl or k=1 then gotoxy 1,i:? tab(
20);i;tab(25);nm$;" ";vl:goto nxt
2880  for j=7 to i step -1:get #1,j:put #1,j+
1:next j:k=1
2890  gotoxy 1,i:? "pour";pt;" points, ton no
m";:input nm$
2900  lset nom$=nm$:lset val$=mki$(pt):put #1
,i:goto affr1
2910  nxt:next i:return
2920  opnrec:' -------------- ouverture fichi
er record --------------
2930  open "R",#1,"\resultat.dss\mxreusst.rec
"
2940  field #1,20 as nom$,4 as val$:return
```

BASIC

sont le nom des boîtes qui contiennent A, B, C et D, rock, muset autres et pop sont bien entendu le nom des boîtes qui contiennent ces noms. Le groupe des boîtes contenant des lettres et le groupe des boîtes contenant du texte sont chacun à l'intérieur d'un rectangle invisible, ce qui a permis de les transformer en Radio-Button (il n'est possible d'en sélectionner qu'un parmi les quatre).

MI REPRENAR LOS EXEMPLOS

Reprenons. Si nous faisons un PRINT DPEEK(ADRESSE+24), nous allons obtenir 2. Pourquoi? Avec adresse+24, nous allons avoir 12 mots d'informations. Le premier des 12 est le numéro de l'objet suivant. Ici, c'est 2; mais dans la liste des définitions, il n'y a pas de 2, puisqu'on passe directement de CIAO (1) à BOXA (3)! C'est parce que je n'ai pas nommé l'objet numéro 2, car il s'agit d'un rectangle invisible dont l'état me soucie peu. Et c'est le rectangle invisible qui regroupe BOXA, BOXB, BOXC et BOXD. Vous voyez comme tout est lié? C'est formidable. Maintenant, je voudrais savoir quel est l'objet qui suit le 2, histoire de vérifier si ça serait pas le 3, par hasard. Je vais donc faire un PRINT DPEEK(ADRESSE+24*3). Et que vais-je obtenir? Un 7! Ca alors! Quel suspense! Mais pourquoi donc? Parce que les objets 3, 4, 5 et 6 sont des *enfants* du rectangle invisible numéro 2. Ce ne sont donc pas des objets *suivants*, mais des objets *descendants*. Le suivant, c'est le rectangle invisible qui contient les textes.
Il est à noter que j'aurais pu donner des noms à mes rectangles, ainsi qu'aux petits dessins qui émaillent cette ressource. J'aurais ainsi eu quelques lignes en plus dans ma définition, du style:

```
Let Ibox1=2
Let Ibox2=7
Let Cube1=12
Let Cube2=13
Etc...
```

Mais franchement, ça n'a aucun intérêt.

UND EL ESTATOS?

Vous devriez comprendre mieux maintenant la structure d'une ressource. Alors revenons au problème précis qui nous préoccupe: savoir sur quel objet a cliqué l'utilisateur avant de rendre la main.
Pour ce faire, il faut aller scruter tous les objets sélectionnables, vérifier qu'ils ont été sélectionnés ou non et ne pas oublier de les déselectionner, pour le cas où la ressource devrait servir à nouveau. Or, il aurait fallu y penser avant, si vous voulez mon avis. Voici donc une nouvelle version de HB_MAKER qui rajoute des datas aux définitions afin de se simplifier la vie.

```
' transformation des données d'un fichier .H (RCS) pour le Basic GFA.
Fileselect "\*.H","",Nom$
On Error Gosub Fin
If Len(Nom$)<2 And Right$(Nom$)<>".H"! Si le fichier est nul, l'extension
  End                                  ! différente de ".H" ou si on a cliqué
Endif                                  ! sur "Annuler", fin du programme.
Open "i",#1,Nom$                       ! Ouverture du fichier en lecture.
Open "o",#2,Nom$+"b"                   ! Ouverture du ".HB" en écriture.
Print #2,"rsc_dat:"                    ! Un petit label...
Do                                     ! Tant que le fichier contient des
  Input #1,A$                          ! informations, on lit les lignes
  If Len(A$)>0                         ! une par une. Si ce n'est pas vide et
    If Left$(A$,1)<>"/"                ! si c'est pas des rems,
      Var$="let "+Mid$(A$,9,9)+"="+Str$(Val(Mid$(A$,17,3))) ! on écrit la
      Print #2,Var$                    ! variable et sa valeur dans le fichier.
      Nombre_objets=Nombre_objets+1    ! On incrémente le total d'objets.
      Print #2,"data ";+Val(Mid$(A$,17,3)) ! On met chaque objet en data.
    Endif
  Endif
Loop
Procedure Fin                          ! On a fini.
Print #2,"let nombre_objets="+Str$(Nombre_objets)
  Close
  End
Return

Et maintenant, voici enfin le programme qui va
nous permettre de connaître l'état de chacun des
objets.

Procedure Cherche
  Restore Rsc_dat                ! on va lire les données à partir de ce label.
  Erase Table_objets()           ! au cas où il existerait, on efface et on
  Dim Table_objets(Nombre_objets)! redimensionne le tableau-témoin.
  For N=1 To Nombre_objets       ! un par un, on va scruter les objets.
    Read Numero
    Etat=Dpeek(Adr+Numero*24+10)
    If (Etat And 1)=1            ! Si bit 1=1, l'objet a été sélectionné.
      Table_objets(Numéro)=1     ! on le signale.
      Dpoke Adr+Numero*24+10,Etat-1   ! Et on le déselectionne.
    Endif
  Next N
Return
```

Il nous suffira ensuite de vérifier dans le tableau-témoin l'objet qui nous intéresse, à l'aide d'un programme du type:

```
If Table-objets(Boxa)=1
  Print "Vous avez choisi la boîte A"
Endif
If Table-objets(Rock)=1
  Print "Vous avez choisi le Rock"
  Print "Yeah"
Endif
```

Voilà. Vous en savez assez pour créer vos propres ressources et pour les exploiter. Quelques remarques avant de nous quitter, toutefois. Pour simplifier, j'ai dit qu'un fichier ressource était constitué de blocs de 12 mots, *puis* des données graphiques et des textes. En fait, c'est le contraire: d'abord les données, et à la fin seulement, les objets.
Ensuite, vous allez m'objecter que vu la taille de tous les sous-programmes que je vous ai donné depuis le mois dernier, il serait peut-être plus rapide de tout gérer en basic, en dessinant les objets avec des BOX et en scrutant la souris avec des If Mousex... C'est vrai pour la première fois seulement, et encore. Car tous ces sous-programmes doivent etre sauvés en ASCII (Save,A) pour pouvoir être inclus dans n'importe quel programme. Ainsi, à chaque fois, vous n'avez qu'à charger les routines, à modifier seulement le nom de la ressource et vous pouvez tout réutiliser sans avoir à tout retaper. L'autre avantage est bien sûr de pouvoir dessiner les ressources avec un éditeur fait pour ça, donc plus convivial que les Box 150,172,54,63, If Mousex>164 and Mousex<221 and Mousey...
Le mois prochain, pour faire plaisir à François Michel, nous verrons comment intégrer un Input dans une ressource.
Cette fois-ci, je n'oublie pas: merci à Hob pour ses conseils et ses sources si instructifs.

Michel Desangles.

GEM

Chapitre 4

Les fonctions d'attribut. Le clipping.

Nous savons à présent utiliser la plupart des fonctions graphiques de base du VDI (cf chapitre 3). Toutefois, une famille de fonctions du VDI permet de mieux utiliser ces procédures graphiques, en définissant la couleur, l'épaisseur, le style de remplissage, etc... de celles-ci. Ce sont ces fonctions que nous allons présenter aujourd'hui.

Définition: Les *fonctions d'attribut* déterminent diverses propriétés des primitives de dessin : couleur, type, style, hauteur, épaisseur.

Les fonctions d'attribut concernant les *polymarqueurs* seront étudiés dans le chapitre correspondant (ch. 6). Les fonctions d'attribut propres aux fonctions gérant le *texte* seront étudiées dans le chapitre 5.

Mode d'écriture:

Cette fonction choisit le mode d'écriture utilisé pour les opérations de dessin suivantes. Le *mode* définit une opération logique entre les pixels de la zone source (les pixels à dessiner) et la zone destination (les pixels de l'écran avant le dessin). Le mode standard d'utilisation avant l'appel de cette fonction est le **mode 1** (remplace).

Définissons tout d'abord les opérateurs utilisés dans la description de ces fonctions:

- **objet** : objet graphique à dessiner (ligne, cercle, etc...)
- **couleur** : couleur de cet objet
- **old** : couleur du pixel avant dessin de l'objet
- **new** : valeur résultante de l'opération

*** mode 1 : REMPLACEMENT**

Comme indiqué ci-dessus, c'est le mode standard utilisé par les fonctions VDI. Le nouveau dessin "écrase" les motifs existants auparavant sur l'écran, suivant l'opération logique suivante :

new = (couleur ET objet)

Ceci peut être montré sur l'exemple suivant:

*** mode 2 : TRANSPARENT**

Le mode transparent affecte uniquement les pixels pour lesquels la valeur du masque de l'objet est 1. L'expression booléenne utilisée est ainsi :

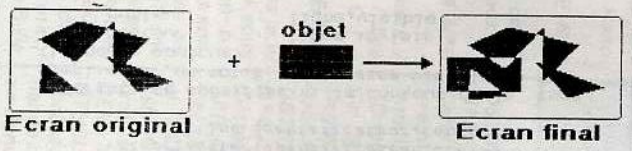
new = (couleur ET objet) OU (old ET NON objet)

*** mode 3 : XOR (ou exclusif)**

Ce mode inverse les bits représentant la couleur (une sorte de "négatif" de l'objet est dessiné sur l'écran, par rapport au dessin déjà existant). L'expression booléenne est :

new = (objet XOR old)

XOR correspondant à : 0 XOR 0 = 0
0 XOR 1 = 1
1 XOR 0 = 1
1 XOR 1 = 0



*** mode 4 : TRANSPARENT INVERSE**

C'est le mode inverse du mode 2 (Transparent). L'opération logique du mode 4 est définie par:

new = (old ET objet) OU (couleur ET NON objet)

La fonction de changement de mode d'écriture est appelée par la procédure suivante:

```
int vswr_mode(identificateur,mode)
    int identificateur,mode;
```

La variable *mode* est un entier compris entre 1 et 4 représentant un des modes ci-dessus. La fonction renvoie en paramètre le mode sélectionné si celui-ci est disponible (Dans le cas de l'écran, c'est toujours vrai).

Précisons que le mode d'écriture choisi affecte tous les appels graphiques VDI qui suivent, que ce soit un traçage de ligne, un remplissage de zone, un affichage de texte, etc... Seules les fonctions *raster* (cf. chap. 7) ne sont pas affectées, puisqu'elles ont leur propre système de choix d'écriture.

Choix des couleurs:

Cette fonction permet d'affecter une des 512 couleurs de la palette à un des 16 registres de couleur:

```
vs_color(identificateur,index,rgb_in)
int identificateur,index,rgb_in[3];
```

index spécifie le registre dans lequel on veut placer la couleur (entre 0 et 15). Il est important de savoir que le registre 0 est considéré par le VDI comme étant la couleur de fond. Chaque fonction du VDI utilisant une ou plusieurs couleurs fera appel aux registres voulus.

rgb_in[3] est un tableau de 3 entiers spécifiant le pourcentage de Rouge, Vert et Bleu entrant dans la composition de la couleur à placer:

rgb_in[0] = % rouge
rgb_in[1] = % vert
rgb_in[2] = % bleu

Le pourcentage donné doit être un entier compris entre 0 et 1000. Le VDI arrondira les pourcentages donnés pour les stocker sur 3 bits (c'est-à-dire un chiffre entre 0 et 7 pour chaque pourcentage), ce qui donne effectivement 512 couleurs.
(8 x 8 x 8).

Par exemple, si l'on veut placer du Rouge pur dans le registre 4, il suffira d'appeler la fonction par:

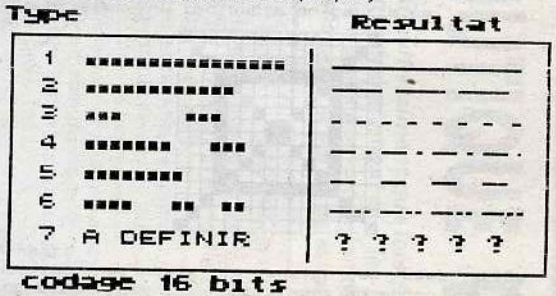
```
vs_color(identificateur,4,rgb_in);
avec rgb_in[0]=1000;  rgb_in[1]=rgb_in[2]=0;
```

Sur l'écran monochrome, le VDI codera tout pourcentage de couleur comme étant du blanc.

Type de polyligne:

Permet de changer le style de tracé des polylignes (cf. chapitre précédent). Le style est spécifié par un entier entre 1 et 7.

```
int vls_type(identificateur,style);
    int identificateur,style;
```



codage 16 bits

Les différents styles utilisables sont figurés dans le tableau ci-dessus. Le style 7 doit etre défini par l'utilisateur avec la fonction *vsl_udsty*.

La fonction retourne en paramètre le type de ligne sélectionné, si celui-ci est disponible sur ce périphérique (toujours sur l'écran).

* Définir un type de ligne:

Cette fonction permet à l'utilisateur de définir son propre type de ligne, grace à la création d'un masque (entier de 16 bits) représentant le motif de la ligne :

```
vsl_udsty(identificateur,motif)
    int identificateur,motif;
```

Le paramètre **motif** représente la valeur du masque. Le premier bit de celui-ci représente le début de la ligne.

Exemple: Pour créer une ligne du type ci-dessous:

▪▪▪▪▪▪▪▪

La valeur du masque doit etre:
1010101010101010
Ce qui donne comme valeur décimale:
(2^0)+(2^2)+(2^4)+(2^6)+(2^8)+(2+10)+(2^12)+(2^14)
=21845

Il faudra donc appeler la fonction par:
vsl_udsty(identificateur, (int) 21845);

Une fois la ligne définie par l'utilisateur, elle peut etre tracée en utilisant la fonction **v_pline**, décrite au chapitre précédent, en précisant auparavant un type de ligne égal à 7 grace à la fonction **vls_type**.

LA PROGRAMMATION GRAPHIQUE EN BASIC GfA

Ceux qui ont fait de la programmation graphique sur les ATARI 8-bits se souviennent que le système mettait à leur disposition un certain nombre d'outils graphiques, tels que la display-list, les players-missiles, etc. Leur travail en était facilité, sans pour autant - loin de là - être simple.

Sur les ATARI 16-32 bits, aucun de ces outils n'existe. Il faut donc les créer de toutes pièces au fur et à mesure des besoins. Grâce à la puissance du système d'exploitation et du GEM ils seront beaucoup plus performants, mais jusqu'à l'apparition d'un basic approprié, leur programmation n'était guère possible qu'en assembleur ou en C.

La naissance du BASIC GFA a levé tous les obstacles! Cet instrument extraordinaire permet désormais de développer des programmes graphiques aussi rapides que ceux écrits en C. Paradoxalement, la programmation en BASIC GFA, souple et puissante, est non seulement beaucoup plus rapide, mais aussi beau- coup plus simple que celle utilisant les meilleurs basics des 8-bits. Elle fait appel à toutes les routines graphiques du système, et - notamment grâce aux instructions de déplacement de blocs-mémoire - permet d'aborder TOUS les compartiments de l'animation graphique.

Dans une série d'articles, nous aborderons tous ceux-ci et nous étudierons successivement:

- L'insertion d'une image dans un programme
- Le déplacement sur l'écran de blocs-image
- Le scrolling vertical

INSERTION D'UNE IMAGE DANS UN PROGRAMME

1- PRELIMINAIRES

Les logiciels graphiques les plus utilisés sont NEOCHROME et DEGAS. Il vous faut donc préalablement dessiner une image à l'aide d'un de ces logiciels et la sauver sur la disquette où se trouve votre BASIC GFA. Plus simplement vous pouvez recopier sur celle-ci un fichier image existant dans les démonstrations.

Dans le programme basic ci-dessous, il suffira de modifier le nom du fichier .NEO ou .PI1.

2- CHARGEMENT D'UNE IMAGE FORMAT NEO

Rappelons d'abord qu'en basse résolution l'écran est composé de 200 lignes de 320 points élémentaires (pixels). Chaque pixel est codé sur 4 bits. Une ligne d'écran comprend donc 1280 bits, soit 160 octets. L'écran occupe donc 32000 octets.

Au format NEOCHROME l'image est stockée sur 32128 octets. L'image elle-même occupe les octets 128 à 32128,les 128 premiers octets servant au codage de l'image. Parmi ces derniers, 32 sont réservés au codage de la couleur à partir de l'octet 4.

Rappelons ensuite que les fonctions du système gérant le graphisme sont couramment appelés XBIOS(numéro). Nous rencontrerons souvent les fonctions xbios(3) qui fournit la base logique de l'écran(*), xbios(6) qui fixe les couleurs de la palette courante, et xbios(5) qui fournit les données de base de l'écran (dont nous expliquerons le rôle plus tard).

Pour charger une image il va donc falloir:

1) Récupérer les 32 octets qui définissent ses couleurs a partir de l'octet 4, en les stockant dans une chaîne de caractères que nous appelerons couleur$ et dont nous communiquerons l'adresse à xbios(6).

2) Placer dans l'écran logique les 32000 octets de l'image elle-même à partir de l'octet 128 grâce à xbios(3) qui se chargera de l'affichage.

NB: Comme vous aurez toujours à utiliser cette routine en programmation graphique, sauvez-là par Save,A, ce qui vous permettra de la récupérer facilement à n'importe quel moment de la création d'un programme par Merge.

3- CHARGEMENT D'UNE IMAGE FORMAT DEGAS

Le principe est exactement le même. La seule difference est que l'image est stockée sur 32034 octets,les couleurs l'étant à partir de l'octet 2 et l'image elle-même à partir de l'octet 34.

(*) L'écran LOGIQUE est un écran en quelque sorte fictif qui n'est pas affiché et qui rassemble toutes les données nécessaires à l'écran réel. L'écran PHYSIQUE *est* cet écran réel, celui qui est affiché. Il s'en suit que l'écran logique peut devenir un écran de "travail" sur lequel on peut procéder à des modifications qui n'apparaîtront sur le moniteur que lorsque l'on décidera de faire coïncider l'écran logique et l'écran physique.

C'est la fonction xbios(5) qui détemine quels seront l'écran logique et l'écran physique. Les écrans "fictifs" seront abondamment utilisés pour l'animation et la création de sprites.

```
'
'                    CHARGEMENT IMAGE FORMAT DEGAS
'
Couleur$=String$(32," ")          !Cree une chaine vide de 32 espaces pour
'                                  stockage des couleurs courantes
Open "i",#1,"bee.pi1"             !Ouvre en lecture un fichier DEGAS (PI1)
Seek #1,2                         !Positionne le pointeur sur les couleurs
Bget #1,Varptr(Couleur$),32       !Charge les couleurs dans la chaine
Void Xbios(6,L:Varptr(Couleur$))  !Fixe ces couleurs
```

```
'
'                    CHARGEMENT IMAGE FORMAT NEO
'
Couleur$=String$(32," ")          !Cree une chaine vide de 32 espaces pour
'                                  stockage des couleurs courantes
Open "i",#1,"joconde.neo"         !Ouvre en lecture un fichier NEO
Seek #1,4                         !Positionne le pointeur sur les couleurs
Bget #1,Varptr(Couleur$),32       !Charge les couleurs dans la chaine
Void Xbios(6,L:Varptr(Couleur$))  !Fixe ces couleurs
Seek #1,128                       !Positionne le pointeur sur le dessin
Bget #1,Xbios(3),32000            !Charge a l'écran le dessin
Close #1                          !Ferme le fichier
'
' N-B. Sauver ce programme par Save,A
```

Gérer les ressources

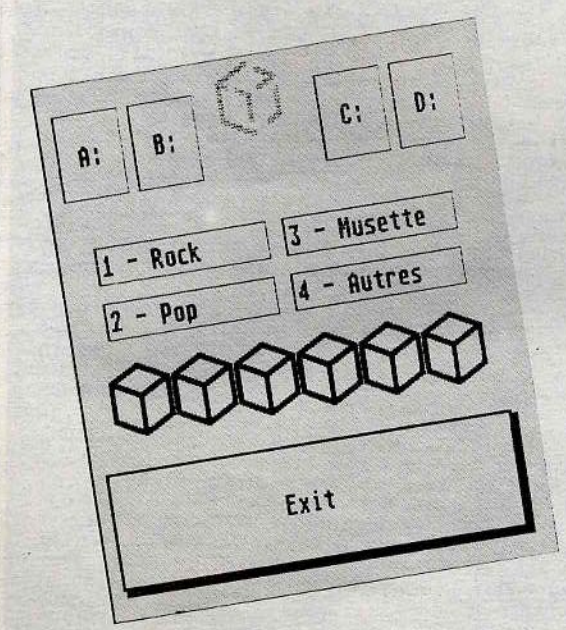
Buon giorno, mi amigo. Tout d'abord, merci aux 800.000 lecteurs qui m'ont envoyé des lettres de félicitation pour mon précédent article. Par contre, il est dommage qu'un seul d'entre eux ait remarqué le "bug" qui se trouvait dans l'un des listings: il fallait virer la ligne qui servait à enlever le "\" du nom du fichier dans le premier programme lorsque le fichier .H à transformer se trouvait dans un sous-catalogue. Je précise aussi que malgré les apparences, on sort de la boucle DO-LOOP lorsqu'une erreur est générée, à savoir lorsqu'il n'y a plus de données à lire dans le fichier.
Ces précisions étant faites, nous pouvons aller attaquer le vif du sujet (par surprise).

EL VIFO DEL SUBJECT

Vous souvient-il de ce que nous fîmes la dernière fois, ma mie? Nous avons créé une ressource, nous l'avons affichée et nous avons déterminé par quel moyen l'utilisateur en est sorti. Ce qui est déjà pas mal en soi, mais pas suffisant, car nous pouvons faire mieux.
Mais pour faire *mieux*, il faut en savoir *plus*. Je vais donc vous expliquer réellement ce qu'est une ressource, ce coup-ci.
Lorsqu'ils ont créé le ST, les ingénieurs d'Atari ont décidé de simplifier nettement le travail des programmeurs et en même temps d'unifier la présentation des programmes. Pour ça, ils ont inventé un ensemble d'utilitaires dont ils ont malheureusement confié la réalisation à Digital Research (malheureusement parce que les mecs de Digital ne sont pas très bons et ont tout programmé en C, au lieu de le faire en langage machine). Cet ensemble s'appelle le Gem. Dedans, il y a notamment des outils graphiques très simples à mettre en oeuvre.
Les fenêtres du bureau, par exemple, sont des ressources. Lorsqu'elles sont dessinées, il s'agit d'ordres simples, du style: "Une grande fenêtre avec des petits sliders et deux lignes de titre". J'exagère un peu, mais c'est presque ça. On peut donc utiliser ces outils à notre profit, et c'est ce qu'on fait avec des ressources.
Une ressource est constituée d'un ensemble de blocs de données. Chaque bloc comprend 12 mots, soit 24 octets qui permettent de définir l'objet auquel se rapporte le bloc. Ces blocs sont rangés les uns à la suite des autres en mémoire et sont liés entre eux par un système de numérotation par rapport à leur parenté. Ainsi, dans le bloc de données qui décrit un rectangle, on aura un chiffre qui indique l'adresse de l'objet qui contient ce rectangle et éventuellement, un chiffre qui décrit l'adresse d'objets qui sont *contenus* dans ce rectangle (donc qui en sont les *enfants*, vous êtes priés de réviser la leçon du mois dernier). On trouve aussi les coordonnées, la taille, la couleur, la trame de remplissage...

LET'S POKE

Voici les caractéristiques d'un bloc de 24 octets inclus dans une ressource, avec les noms usuels servant à décrire ces caractéristiques:



Ob_next: un mot (deux octets) qui indique le numéro de l'objet suivant.
Ob_head: un mot qui indique le numéro du premier enfant de l'objet, lorsqu'il y en a un.
Ob_tail: un mot qui indique le numéro du dernier enfant de l'objet.
Ob_type: un mot qui indique le type de l'objet. Ca peut etre une chaine de caractères, un rectangle, une icone, un radio-button, etc...
Ob_flags: drapeau de l'objet (sélectionnable, défaut, sortie...). Un mot.
Ob_state: état de l'objet (sélectionné, normal, grisé...). Un mot.
Ob_spec: spécifs en rapport avec le type de l'objet. S'il s'agit d'un dessin, un mot long (4 octets) contient l'adresse du dessin. S'il s'agit d'un rectangle, le mot long contient des informations sur ce rectangle, par exemple la couleur de remplissage, la largeur du bord, la taille des caractères...
Ob_x: coordonnée X. Un mot.
Ob_y: coordonnée Y. Un mot.
Ob_width: largeur de l'objet. Un mot.
Ob_height: hauteur de l'objet. Un mot.
Une ressource est donc constituée d'abord d'un ensemble de ces blocs mis bout à bout puis éventuellement des données pour les dessins, le texte, etc.
Maintenant, suivez-moi bien. La dernière fois, nous avons vu une fonction qui nous permettait d'avoir l'adresse de la ressource que nous venions de charger, d'accord? Logiquement, si nous faisons un DPEEK de cette adresse, nous allons obtenir l'adresse de l'objet suivant. Ce n'est pas tout à fait exact, car le premier bloc ne contient pas des infos sur le premier objet, mais sur l'arbre qui contient des objets, car on peut avoir dans une ressource plusieurs arbres. Le premier objet commence véritablement 24 octets plus loin. Donc, on reprend: si on fait PRINT DPEEK(ADRESSE+24), on obtiendra le numéro de l'objet suivant.
Avant d'aller plus loin, laissez-moi vous présenter la ressource-exemple stupide de ce mois-ci. Vous en trouverez l'illustration quelque part dans cet article. Voici la table des définitions que j'ai obtenue en utilisant le programme "RB_MAKER.BAS" que j'ai donné lors du précédent cours:

```
let MUSETTE=0
let CIAO=1
let BOXA=3
let BOXC=4
let BOXB=5
let BOXD=6
let ROCK=8
let MUSET=9
let AUTRES=10
let POP=11
```

Musette est le nom de la ressource, Ciao est le nom de la boîte "Exit", Boxa, boxb, boxc et boxd

Largeur de ligne:

select = vsl_width(identificateur,largeur)
int identificateur,largeur;

Permet de définir l'épaisseur des lignes à tracer, cette épaisseur étant un nombre impair (petite devinette : pourquoi impair ?), compris entre 1 et 39. Si l'épaisseur sélectionné est non valable (c'est à dire soit paire soit supérieure à 39, la valeur inférieure la plus proche qui soit correcte sera sélectionnée par le VDI.

Attention : si vous utilisez des styles de ligne autres que le style **1**, (cf fonction vls_type), pour des épaisseurs supérieures à 1, le VDI tracera des lignes de type 1 de toute façon.

Couleur de ligne:

select=vsl_color(identificateur,index);
int identificateur,index;

Définit la couleur de tracé des polylignes. Le paramètre **index** est un entier entre 0 et 15, définissant le registre de couleur sélectionné (cf fonction **vs_color**). Le registre effectivement sélectionné est renvoyé dans **select**.

Style d'extrémité de ligne:

vsl_ends(identificateur,debut,fin)
int identificateur,debut,fin;

debut définit le style de l'extrémité de début de la ligne. (C'est à dire la première coordonnée de la polyligne).
fin définit le style de l'extrémité de fin de ligne (dernière coordonnée de la polyligne).
Les styles de début et de fin peuvent etre différents, et sont à sélectionner parmi les styles suivants :

type 0 carre
type 1 fleche
type 2 arrondi

Style de remplissage:

select=vsf_interior(identificateur,style)
int identificateur,style;

Permet de définir le type de motif de remplissage utilisé durant toute procédure de remplissage ultérieur. Si le **style** sélectionné n'existe pas (< 0 ou > 4 dans le cas de l'écran), le style **0** est sélectionné par le VDI.
Les types disponibles sont :

0 : fond vide, couleur de fond de l'écran (utilisé par défaut)
1 : fond plein, couleur définie par **vsf_color**
2 : fond à motif (cf vsf_style)
3 : fond hachuré (cf vsf_style)
4 : fond défini par l'utilisateur (cf vsf_updat)

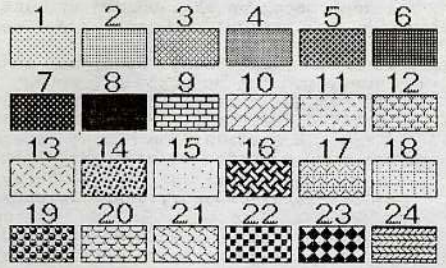
select contient au retour de la fonction le style effectivement sélectionné.

Index de style de remplissage:

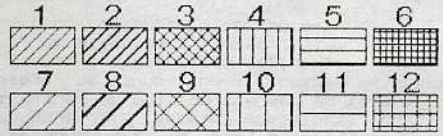
select=vsf_style(identificateur,index)
int identificateur,index;

Cette fonction choisit un index de remplissage en fonction du style défini par la fonction **vsf_interior**.
Elle n'est opérante que pour les styles 2 (fond à motif) et 3 (fond hachuré).

Index disponibles avec le style 2 (motif):



Index disponibles avec le style 3 (hachures):



Les motifs de remplissage définis ci-dessus sont toujours d'une seule couleur qui est la couleur de remplissage sélectionnée.
Exemple: pour remplir une forme avec le motif de quadrillage à damiers (index 22), il faudra appeler les fonctions suivantes:

```
vsf_interior(identificateur,2);
                    /* fond à motif  */
vsf_style(identificateur,22);
                    /* index damiers */
```

Puis appeler la fonction de remplissage proprement dite (v_fillarea, v_contourfill, cf chapitre précédent).

Contour de remplissage:

vsf_perimeter(identificateur,contour)
int identificateur,contour;

Permet de spécifier si le contour de la zone remplie par un motif, doit etre visible ou non. (Ligne de contour).

contour = 0 : ligne invisible
contour = 1 : ligne visible

Définir un type de motif:

vsf_updat(identificateur,motif,plans)
int identificateur;
*int plans,motif[plans * 16];*

Permet à l'utilisateur de créer ses propres motifs de remplissage. Une fois défini ce style, l'utilisateur doit sélectionner le style 4 avec la fonction **vsf_interior**.

Le motif est défini sur une matrice de 16 x 16 pixels, représenté par un tableau de 16 lignes d'entiers de 16 bits, multiplié par le nombre de plans utilisé par l'écran (1 en monochrome, 2 en moyenne résolution couleur, 4 en basse résolution couleur).
Un exemple d'utilisation de cette fonction sera donné comme corrigé de l'exercice de ce chapitre, à paraitre dans le numéro suivant.

LE CLIPPING:

vs_clip(identificateur,drapeau,rect)
int identificateur;
int drapeau,rect[4];

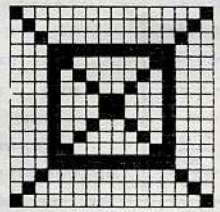
Cette fonction essentielle du VDI permet de définir une zone de tracé de toutes les fonctions VDI. Le rectangle délimitant cette zone restreint l'affichage des fonctions graphiques VDI à l'intérieur de cette zone. Toute partie d'un traçage à l'extérieur du rectangle ne sera pas dessinée. (clipping)
La valeur du paramètre **drapeau** est prise en compte de la façon suivante:

drapeau = 1 : clipping pris en compte
drapeau = 0 : clipping ignoré c'est à dire qu'on revient au mode pris par défaut.

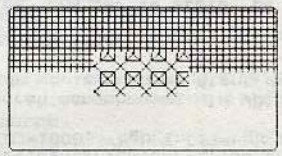
Le paramètre **rect** définit le rectangle utilisé par le clipping:

rect[0]=coordonnée x du coin sup. gauche
rect[1]=coordonnée y du coin sup. gauche
rect[2]=coordonnée x du coin inf. droit
rect[3]=coordonnée y du coin inf. droit

Voilà ! Nous avons fait le tour des fonctions d'attributs du VDI. Un petit exercice pour la prochaine fois : Définissez au moyen de la fonction **vsf_updat** le motif de remplissage suivant:



Remplissez un rectangle au centre de l'écran avec ce motif, dont le contour sera invisible. Remplissez la moitié supérieure de l'écran avec des hachures, sans recouvrir le rectangle dessiné auparavant, pour obtenir un écran ressemblant à ceci:



Prochain article: Le texte sous VDI

Christophe Bonnet

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

Votre ordinateur ne s'épanouit vraiment que lorsque vous le nourrissez. Oui mais voilà ! Les boutiques traditionnelles ne stockent généralement que les best-sellers et les produits de grande diffusion. La boutique de Pressimage n'a pas pour vocation de les concurrencer dans ce domaine. Elle privilégiera les produits trop spécialisés pour la vente classique et vous les proposera à des prix très compétitifs

Librairie

STM01 - ST MAGAZINE N°1 - 25F
EPUISE
Qu'est ce que C ? / GEM, pour comment / ST, branchez vous/ MIDI

STM02 - ST MAGAZINE N°2 - 25F
EPUISE
Démarrer en 68000 / 68901 / Programmer sur ST / C : Accéder au GEM / NEO-DEGAS-GEM DRAW

STM03 - ST MAGAZINE N°3 - 25F
GEM AES et GEM VDI / Forth Intelligence Artificielle / Hanovre, Londres, La Vilette.

STM04 - ST MAGAZINE N°4 - 25F
ST et Minitel / Digitalisation / 7 Traitements de texte / Jeux en Basic / Music Studio

STM05 - ST MAGAZINE N°5 - 25F
5 Gestionnaires de fichiers / GIOTTO / Le Sondage / Les ROMS / Optimisation en C.

STM06 - ST MAGAZINE No6 -25F
Dossier Musique. Tous les jeux du ST sur un tableau qui vous donnè notre appréciation sur l'intérêt, le graphisme et le son, s'il marche en couleur ou monochrome. Comparatif des Basic du ST : les interpréteurs ST Basic, GFA et Fast Basic et les compilateurs GFA et LDW. Comparatif des bases de données : DB Calc, Datamat, Dbman et VIP. Le listing de Belle Ile en Mer en Basic.

STM07 - ST MAGAZINE No7 - 25F
Banc d'essai complet des traitements de texte EVOLUTION et EVOLUTION Sunset. Le compte-rendu du Comdex : Les débuts de l'édition electronique. Quatre tableurs sur ST : VIP, Calcomat, K-Spread et EZ-CAlc. Un banc d'essai poussé de Flight Simulator II. Tout sur la série d'accessoires de bureau Quick-Mind. Ouvrir une boite de dialogue en Pascal. Adaptez 1stWord à votre imprimante.

STM08 - ST MAGAZINE N° 8 - 25F
Le blitter - C. E. S. de Las Vegas - Les émulateurs sont là - Art dirtector/ Degas Elite - MC Base - Les mystères du desktop - Athéna - Giotto 4 - Prolog -Gem 2 - Livres - Jeux - News.

PROGRAMMES PEDAGOGIQUES

De nombreux parents qui, par ailleurs, ne voient pas très bien ce qui fascine tant leur enfant dans un micro-ordinateur, voudraient bien qu'au moins ce qu'on leur présente comme un cerveau extraordinaire contribue au developpement et à l'épanouissement du cerveau de leur progéniture. Et ils réclament des programmes pédagogiques.
Les idées de programmes pédagogiques sont innombrables. Ils peuvent aller du coloriage pour les tout petits à des programmes très élaborés pour les plus grands, en passant par la découverte des lettres, dès mots, des chiffres, des sons, des couleurs... et de tout ce qu'il peut paraitre intéressant d'apprendre aux jeunes... et aux moins jeunes. D'une manière générale, ils doivent être attractifs (faire appel au jeu, par exemple). La boutique de Pressimage consacrera une partie de ses colonnes à la pédagogie dès le numéro prochain et compte sur votre concours actif. Nous vous proposons les mêmes conditions que celles indiquées dans l'encadré, page suivante.

* Disquettes du Magazine

DST03 - DISQUETTE ST MAG N°3 - 75F
Cette disquette contient les programmes publiés dans le numero 3 : OTHELLO, DESSIN 3D (en Basic), LA MONTRE (en C), la bande dessinée (sous Degas) et en Bonus le jeu d'arcade RIPCORD (en 68000).

DST04 - DISQUETTE ST MAG N°4 - 75F
Cette disquette contient : TABLES (en Logo), SOLITAIRE, TAQUIN, COURBES, MATHIC et SESHAT une gestion de fichiers (tous en Basic) ; les routines de gestion GEM AES et GEM VDI à partir du Basic ; OTHELLO et INFORAM, en accessoire de bureau (en C), la bande dessinée (sous Degas) et en Bonus des utilitaires de conversion un méga/512 et de synchronisation vidéo.

DST05 - DISQUETTE ST MAG N°5 - 75F
Cette disquette contient tous les programmes publiés dans le numéro 5, en particulier le programme GIOTTO dans son intégralité, c'est à dire aussi les listings à venir dans les numéros 6, 7 et 8. ISIDORE, le premier listing en Pascal OSS.
DATE, un programme en C de mise à l'heure du ST.

DST06 - DISQUETTE ST MAG N°6 - 75F
Cette disquette contient tous les programmes et listings de ce numéro et en Bonus : 3 programmes musicaux DELUXE PIANO, ST SOUND et STSOUND 1 mettant en œuvre le chip musical interne et l'interface MIDI. Livrés avec leurs sources.

DST07 - DISQUETTE ST MAG No7 - 75F
Giotto complet en ST Basic. Ouverture d'une boite de dialogue en Pascal. Programme de transfert des fichiers 1st Word et ST Texte en ASCII. Un jeu de Morpion en trois dimensions. En bonus, un programme de SYNTHESE VOCALE. Vous faites parler l'ordinateur en affichant la phrase à l'écran avec un délicieux accent Birkinien (délicious !)

DST08 - DISQUETTE ST MAG No8 - 75F
Giotto complet en ST Basic. C'est la dernière fois ! La mire pour les réglages photos sous DEGAS. -2 dessins du journal sous Degas haute résolution (la souris, l'explorateur de jean cl BERTHET 42 02 63 79. Un-jeu-de-Backgammon-tout-en-couleur-seulement-dont-je-ne-sais-à-l'heure-tardive ! -où-je-vous-parle-si-nous-aurons-la-place-d'en-publier-le-listing. Un programme d'affichage d'ellipses aléatoires simple, mais de bon goût en monochrome et couleur ; et pas 100, pas 10, pas 2, mais le programme d'animation musicale ou un trio de musicos au look pas croyable s'éclate sur un rythme d'enfer. Epatez vos amis ! A ne pas rater.

DST09 - DISQUETTE ST MAG N° 9 - 75F
Les images monochromes de J-C Berthet (pirate et détective) - Le programme Pascal - Les programmes en ST Basic (listing de la gestion multi-fichiers, un petit programme de représentation de molécules en 3D) - Des énigmes policières en français à résoudre (texte uniquement) - Un mini piano qui se joue à la souris - et un énorme éclat de rire que vous pourrez déclencher à volonté, quand vous voulez vous moquer de vos amis. Succès garanti !

* Livres

MAP13 - LE NOUVEAU LIVRE DU GEM - 179F
Nouvelle édition revue et corrigée du Livre du Gem, qui comprend, outre les fonctions AES et VDI, un chapitre entier sur la gestion du Gem en GfA.

MAP02 - LANGAGE MACHINE SUR ST - 149F
Introduction à la programmation du 68000.

MAP03 - TRUCS ET ASTUCES SUR ST - 149F
Hardcopy, Spooler, Ramdisk, et exemples GEM.

MAP04 - LA BIBLE DU ST - 249F
Les Customs Chips, les interfaces, l'OS.

MAP05 - PEEKS ET POKES - 129F
Les adresses du ST, la souris, le clavier ...

MAP06 - LE LIVRE DU BASIC ST -149F
ST Basic à fond, les fonctions GEM.

MAP07 - DU BASIC AU C - 149F
Comment se mettre au C sur Atari ST.

MAP08 - BIEN DEBUTER SUR ST - 129F
Pour les débutants, les bases du ST.

MAP09 - GRAPHISMES ET SONS - 149F
Graphisme bitmap et vectoriel, le MIDI ...

MAP010 - LE LIVRE DU LOGO - 149F
Calcul, fichiers, entrée sortie, ...

MAP012 - GRAPHISMES EN 3D - 179F
Objets multiples, dessin animé, ...

GLN01 - USING ST LOGO - 69F
En anglais, super rapport qualité/prix.

EYR01 - AU COEUR DU ST - 250F
La Bible du programmeur averti par le meilleur programmeur francais.

PSI01 - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST - 210F
Notion d'apprentissage, Systèmes Experts.

PSI02 - CLEFS POUR ATARI ST - 295F
La fameuse série de PSI pour le ST.

PSI03 - 102 PROGRAMMES POUR ST - 120F
Apprenez à programmer en Basic ST.

PSI04 - C SUR ATARI ST - 165F
Initiation progressive au C à l'aide d'exemples.

PSI21 - LE LANGAGE C - 100F
Approche pédagogique. Norme Kernighan et Ritchie.

PSI22 - LE LANGAGE PASCAL ISO - 130F
Decouverte progressive de la norme ISO 7185.

PSI23 - LE LANGAGE PASCAL UCSD - 130F
Organisation et mode de fonctionnement de l'UCSD.

MAP013 - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE - 179F
Tout ce que vous devriez savoir : formatage, structure des fichiers, disque virtuel, moniteur disque. Et tout ce que vous ne devriez pas savoir : boot secteurs, formatage non standard, accès au controleur. Car si tout çà est mis entre de mauvaises mains ? ? ?

PSI50 - Macintosh Efficace - 150F
L'ouvrage indispensable pour tout ceux qui ont un émulateur Macintosh sur leur ST. Le finder, le système, les accessoires de bureau, le presse papier, le disque virtuel, tous les utilitaires les plus courants. Vous allez pouvoir tirer le maximum de votre émulateur.

PSI51 - Clefs pour Macintosh - 150F
Pour ceux qui maitrisent déjà le MAC, un ouvrage sur le Basic et le Pascal, sur Quickdraw et les accès aux routines des ROM.

CED01 - Programmer en assembleur sur ST - 120F
Très bon rapport qualité prix pour ce premier ouvrage traitant vraiment du 68000 sur ST. Le système d'exploitation du ST est analysé (Gemdos, bios, xbios, VDI et AES). Une dizaine de programmes d'applications est fourni. Ces programmes déjà tapé figure dans la Boutique sous la référence PRU04.

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Des prix jamais vus pour quelques très bons programmes parus cette année.

FFF03 - MISSION MOUSE - 95F
Multiples écrans pour un jeu d'escalade, par les créateurs de ST Karaté. Uniquement en monochrome et pour le 520ST

FFF05 - MUDPIES - 125F
Jeu d'arcade multitableaux. Ravira les amateurs de jeux type FOOD FIGHT. Couleur.

FFF06 - FLIP SIDE - 95F
Othello vu et corrigé pour le ST. Marche en couleur ou en Monochrome.

FFF07 - TRANSYLVANIA - 145F
Un des jeux d'aventure les plus célèbres sur APPLE II. Nombreuses péripéties au pays des vampires.

FFF09 - ST UTILITIES - 195F
Une gamme d'utilitaires de chez Hippopotamus. Récupère les fichiers, reconstruit des disques abimés, affiche les données dans la mémoire , sur le disque secteur par secteur. Recherche rapide dans un fichier. Compatible disque dur.

FFF11 - K-SPREAD - 195F
Le tableur que les plus néophytes d'entre vous pourront utiliser sans problème. Entièrement sous GEM. Compatible avec K-GRAPH. Le meilleur rapport qualité prix de l'année.

PRS01 - TRIFIDE - 195F
*(Voir Banc d'essai dans numéro **6**)*

FFF12 - ST KARATE - 145F
Une animation extraordinaire pour un jeu dont le titre vous dit tout.

DST10 - DISQUETTE ST MAGN°10 - 75F
Les utilitaires pour gérer des ressources en GfA. Le listing de Réussite en ST-Basic. Une superbe démo en couleurs pour Sprite Construction Kit : Frankenstein électrique, un sablier qui tourne... Q. I. Sex, un questionnaire qui vous permettra de vous mettre à jour sur le plan de, euh... Enfin, des fonctions organiques de base, disons, le listing du programme qui accompagne le cours sur le Gem (N°4), et Osmose, le programme qui convertit une image de n'importe quel type et de n'importe quelle résolution en n'importe quel autre type et n'importe quelle autre résolution (source GfA et programme compilé). Et un ST personnalisé signé de JanClod Berthet, notre artiste maudit préféré (en couleurs, pas l'artiste, l'image - mais vous pouvez la transformer grâce à Osmose). En voilà une disquette qu'elle est bien remplie !

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez rentabiliser l'achat de votre matériel en vendant vos œuvres. Les programmes que vous voulez élaborer ou que vous avez déjà réalisés peuvent intéresser nos lecteurs. Nous vous offrons 35% du prix de vente hors taxe et un paiement trimestriel. Consultez la liste des produits ci-contre ; certains sont déjà des tubes. Contactez nous, de préférence par écrit, à : Collaboration Boutique de Pressimage 210 rue du faubourg saint-martin 75010 Paris en expliquant la nature de votre réalisation ou même de votre projetet en nous indiquant le moyen de vous joindre.

L'ACCESSOIRERIE

ACS01 - DISQUETTES GRANDE MARQUES -165F
La boite de 10.

ACS02 - DISQUETTES GRANDES MARQUES - 1400F
10 boites de 10
Des disquettes de grandes marques à un prix attractif.
165 f pour une boite et 140f la boite si vous en achetez 10 boites.

ACS11 - HOUSSE POUR 520ST - 85F

ACS12 - HOUSSE POUR 520STF - 85F

ACS13 - HOUSSE POUR MONITEUR N/B - 125F
Des housses pour protéger vos unités centrales. Précisez ACS11 pour le 260, le 520 ou le 520ST+. Précisez ACS12 pour le 520STF ou le 1040 STF. ACS13 pour le SM124ou pour le SM125, moniteurs monochromes.

ACS21 - CORDON IMPRIMANTE - 260F
Pour relier une imprimante type Epson sur le port parallèle du ST.

ACS22 - CORDON MODEM SERIE - 295F
Pour relier un modem ou une imprimante en série.

ACS23 - CORDON NULL MODEM - 295F
Pour échanger des données entre deux ordinateurs par le port série. Fonctionne entre deux ST ou entre ST et IB.

ACS24 - CORDON MINITEL - 195F
Pour relier le ST à un Minitel par la prise série.

ACS25 - CORDON PERITEL - 295F
Permet d'avoir la basse et la moyenne résolution couleur du ST sur un téléviseur muni d'une prise PeriteL. Précisez la date de fabrication de votre ST (A coté du numéro de série sous l'unité centrale)

ACS26 - CORDON LONG POUR DRIVE - 295F
Permet d'éloigner votre unité de disquettes de l'unité centrale, ou (coupé en deux) de connecter un lecteur 5'25 par exemple.

ACS31 - MOUSE MAT - 125F
Ce petit tapis est peut-être un des meilleurs investissements pour votre ST. Il facilite toutes les opérations à l'écran et prolonge la vie de votre souris.

ACS41 - RUBAN SM804 - 59F
Vous nous les avez demandé, les voici. Pour tous ceux qui ont du mal à trouver des rubans pour leur imprimante chérie, nous vous proposons ici ceux de la SM804 d'ATARI.

ACS42 - RUBAN NL10 - 95F
Comme on aime bien la Star au journal vous ne serez plus en panne non plus pour les cartouches encreuses de la NL 10.

Les délais de livraison sont le plus souvent rapides et au maximumde 2 à 3 semaines. Ne nous appelez pas avant, s'il vous plait. En cas de réclamation, indiquez la date à laquelle vous avez émis votre chèque.
Aucun renseignement n'est donné par téléphone.
Des esprits chagrins nous font remarquer que nombre de nos produits sont livrés en anglais (pouahh ! quelle horreur !). C'est la loi, bien sûr ! Cela nous oblige à vous réclamer de manière impérative de signer la mention suivante : « Je sais que beaucoup des produits proposés ici sont en anglais et je suis d'accord pour les acquérir tout de même ».
Les produits de la foire aux affaires sont en stocks limités et donnent lieu en cas de rupture à des avoirs ou des remboursements.

ATTENTION : Sauf indication contraire, tous les programmes présentés dans cette liste tournent indifféremment sur des modèles 512Ko ou 1024Ko, en couleurs ou en noir et blanc, avec un drive simple face ou double face.
Faites donc bien attention à lire attentivement les textes, afin de ne pas vous tromper dans votre choix.

* Disquettes Domaine Public

DPD01 - DOMAINE PUBLIC N°1 - 75F
Cette disquette contient NEOCHROME, un logiciel de graphisme couleur, DOODLE, un logiciel de dessin monochrome et MEGAROIDS la version ST du célèbre jeu d'arcade 'Asteroids'.

DPA01 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(1) - 75F
Ce premier volume est consacré aux jeux en accessoires de bureau. Il comprend MINOS, un labyrinthe ; PUZZLE, ou vous devez remettre des chiffres dans l'ordre en n'en pouvant changer qu'un à la fois ; OTHELLO, le célèbre jeu de reflexion ; BREAKOUT, le mur de briques.

DPA02 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(2) - 75F
Le deuxième volume est pour le bureau, il comprend plusieurs calculatrices, une horloge, un calendrier.

DPA03 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(3) - 75F
Le troisième volume est destiné aux programmeurs. Il contient une calculatrice hexadécimale, un utilitaire d'impression du catalogue de la disquette sur imprimante, un utilitaire de lecture et d'écriture directe dans la mémoire ou sur le disque , un utilitaire de formatage rapide.

DPU01 - JOSHUA'S UTILITIES - 75F
Un utilitaire de lecture et d'écriture sur n'importequel secteur du disque. recherche de chaines de caractères ASCII.

DPL01 - XLISP - 75F
Le langage de l'intelligence artificielle. Cette version ne fonctionne pas sous GEM

DPL02 - LOGO EN FRANCAIS / BASIC CORRIGE - 75F
Version du ST LOGO avec instructions en français. Intéressant pour les enfants qui l'étudient actuellement à l'école. Ce disque comprend aussi la dernière version de ST Basic avec les fonctions GOTO X Y et INKEY$ qui fonctionnent.

DPL03 - UNIX FORTH - 75F
Le meilleur FORTH actuel sur ST. Voir comparatif ST Mag N° 3

DPL04 - CP/M 80 VERSION 2. 2 - 75F
Trois versions de l'émulateur CP/M 80 Version 2. 2, quelque soit la configuration de votre machine. Une pour le 520ST, une pour le 1040, la dernière pour les machines avec TOS en ROM. Permet de faire tourner des programmes comme Wordstar, TurboPascal, Multiplan, ...

DPL05 - SOURCES PASCAL - 75F
11 sources en Pascal OSS du plus simple au plus compliqué pour vous apprendre les techniques des programmeurs confirmés.

DPL06 - SOURCES C - 75F
17 sources en langage C. Jeux et utilitaires pour vous familiariser avec le langage le plus employé sur ST.

DPG01 - DEGAS COLLECTION - 75F
Une disquette remplie des meilleurs dessins sous DEGAS réalisés par des professionnels. Livré avec des convertisseurs pour transférer vos dessins de DEGAS à NEOCHROME et à DOODLE dans les 2 sens.

DPG02 - DEGAS COLLECTION 2 - 75F
Transfert d'images entre AMIGA, Macintosh et ST. Plus un lot de nouvelles images originales sous DEGAS.

DPG03 - DEGAS COLLECTION 3 - 75F
Disquette DOUBLE FACE (Ne fonctionne que sur 1040, ou 520 équipé d'un lecteur 314 ou Cumana) 22 Images originales du Monde entier.

DPG04 - IMAGES DIGITALES - 75F
Une disquette pleine d'images digitalisées proposées sous format NEO, qui peuvent être retravaillées avec un logiciel graphique.
Fourni avec NEO, un logiciel graphique très puissant.

DPG05 - IMAGES FRACTALES - 75F
Programme de génération d'images fractales, livré avec le source complet en C.

DPJ01 - JEUX MONOCHROME 1 - 75F
Jeux d'adresse et de reflexion. Comprend un jeu d'Echecs très puissant avec possibilité de redessiner les pièces. Spécial pour ceux qui n'ont que le moniteur monochrome.

DPJ02 - JEUX COULEUR 1 - 75F
Jeux d'adresses, de cartes et de reflexion.

DPU03 - RAMDISK - 75F
Une demi-douzaine de programmes créant des disques virtuels dans la mémoire de votre ordinateur.
Quelle galère de booter son Ramdisk après chaque réinitialisation du ST ! Eternal Ramdisk, par exemple, vous évite désormais cette fastidieuse corvée ; une fois installé, il reste présent, même après un RESET !
Ne fonctionne pas sur Atari 512Ko.

DPU04 - SUPER FORMATER - 75F
De nouvelles possibilités de formatage. Plus de pistes, plus de secteurs. Vous pouvez obtenir plus de 400K sur disquette simple face, plus de 800 sur double face. Mais tous les lecteurs de disquettes n'aiment pas être poussés dans leurs derniers retranchements. Démarrez doucement.
Plus un formateur en accessoire de bureau. Formatage rapide et toujours disponible même pendant une application (sous GEM).
Attention, il formate dès qu'on clique. Soyez sûr de ce que vous faites.

DPU05 - EMULATEUR APPLE 2* -75F
Vous avez pu lire dans l'article sur les émulateurs que nous ne savions à peu près rien de cet émulateur : nous vous le proposons donc pour pouvoir mener des recherches avec vous. Nous récompenserons ceux qui nous feront part de réalisations intéressantes.

DPJ03 - JEUX MONOCHROME 2 - 75F
Un Space Invaders, un billard de luxe et un super Pac-Man, ceux qui n'ont pas la couleur font enfin pouvoir s'amuser !
Ne fonctionne pas en couleurs.

DPJ04 - JEUX MONOCHROME 3 - 75F
Trois nouveaux jeux pour moniteur monochrome exclusivement :
Daleks, mi-arcade, mi-réflexion, Puzzle, de nombreux dessins à reconstituer avec un superbe graphisme (et en musique s'il vous plaît !) et ST-Speech, le synthétiseur vocal du ST qui dira toutes les phrases que vous entrerez au clavier, viennent compléter la série des « jeux monochrome ».
ST-Speech ne parle qu'anglais, et fonctionne indifféremment en noir et blanc ou en couleurs.
Daleks et Puzzle ne marchent qu'en noir et blanc.

DPJ05 - JEUX COULEURS II - 75F
Cinq jeux pour les intellectuels. Mais si, mais si ça vous concerne ! Night, My Life (le jeu de la vie), ST Battle, Celest, Daleks et Duel vous feront remuer les méninges. Encore mieux et plus distrayant qu'une partie de Scrabble !
Ne fonctionne qu'en couleurs.

DPC01 - COMMUNICATION I - 75F
Le kit de communication de la boutique de Pressimage.
De nombreux programmes sont fournis. Protocole XMOdem, VT100, ...
Transformez votre ST en un véritable terminal à allure professionnelle.
Il est obligatoire de posséder le câble série (Ref. ACS23) pour un parfait fonctionnement de ce programme. Et un modem pour une communication à distance.

DPG06 - TINY I - 75F
Compactez vos images graphiques Degas, Néo grâce à TINYSTUFF.
Vous pouvez ensuite les décompacter en passant du format Tiny au format Degas ou Neo.
Faites les défiler avec TINYVIEW. Chaque disquette de la série TINY est remplie avec des dizaines de très belles images couleurs. Plus une démo de plusieurs superbes dessins en couleurs.
Plus enfin un desassembleur 68000 pour explorer vos programmes.
Tinystuff et le désassembleur fonctionnent indifféremment en noir et blanc ou en couleurs.
La démonstration d'images ne marche qu'en couleurs.

DPG07 - TINY II - 75F
Une autre série d'images en couleurs, toujours aussi belles. Fourni avec le programme de démonstration TINYVIEW. PRG et le compresseur d'images Tinystuff.
Tinyview ne fonctionne qu'en couleur.

DPG08 - TINY III - 75F
La troisième disquette de la série « Tiny ». Encore plus de dessins en couleurs, bien sûr tous différents de ceux de TINY I et de TINY II.
Ne fonctionne qu'en couleur.

DPG09 - TINY NUDE - 75F
Plein d'images digitalisées de femmes nues, au format Néo. Erotique, pas plus, c'est juré ! A voir, ne serait-ce que pour la beauté des images (et celle des femmes aussi, bien sûr...).
Ne fonctionne qu'en couleur.

DPG10 - GRAPHIC DEMO I -100F
Graphic demo 1 est constitué de 2 disquettes. Les meilleures démos graphiques du ST chez vous : Une première disquette comprend la boule qui rebondit sur un damier, et l'oiseau qui vole. Superbe !
Ne fonctionne qu'en couleur.
La deuxième disquette contient une des plus impressionnantes démonstrations graphiques pour le ST : les poupées (images digitalisées) tournant sur elles-même. Fantastique !
Ne fonctionne pas sur un Atari

512Ko et seulement en couleurs.

DPU06 - EMULATEUR ATARI XL/XE - 75F
Attention, pas d'enthousiasme excessif. Ce programme permet de faire tourner des logiciels ATARI XL/XE en Basic seulement et à condition qu'il ne fasse pas d'appel à la machine. Mais qu'il est bon de voir le fameux READY sur l'écran du ST.

PRU07 - HALTE AUX PV - 75F
La disquette la plus farfelue entrée dans le numéro 9. Pour le prix d'un seul, économisez la plupart de vos P.V. Vous trouverez dans cette disquette, les lettres-types à envoyer dans chacun des cas de figures où les panneaux, parcmètres, emplacements, etc, ne sont pas conformes à la législation, et qui ont déjà fait jurisprudence.
Vous n'avez plus qu'à sortir sur imprimante et envoyer aux adresses requises. Panneaux, parcmètres, emplacements sont également fournis en images digitalisées. Géant !

DPJ06 - MONOPOLY - 75F
Une version du célèbre jeu de société pour le ST. Etonnant pour un domaine public.

DPJ07 - GOBANG - 75F
Un superbe morpion entièrement en français. Il est possible de le battre, mais c'est dur! Monochrome uniquement.

DPG11 - DEMO IMAGIC - 75F
Véritable exploit technique, cette démo graphique monochrome d'apparitions et disparitions d'images dure plus de 30 minutes et fonctionne évidemment avec un 1040. Pour ne rien gâter, elle met en scène de jolis modèles gentiment deshabillées. Clignotements, scintillements, fragmentations, cristallisations, rayonnements, déformations, balayages, pixellisations, lamellisations, parcellisations, puzzellisations, mamellisations (bon ! j'arrête, ou je vais devoir rentrer à l'Académie). En un mot, vous avez compris : Magnifique !

DPP06 - COLORIAGE NEO - 75F
9 planches de dessins noir et blanc : animaux, oiseaux, fusées, outils etc, à colorier, déformer, reproduire, agrémenter, à l'aide de néochrome, fourni avec la disquette. Un outil graphique pour les tout petits, qui ne tâche pas et qui leur apprend le maniement d'un logiciel graphique. En basse résolution couleur.

DPU09 - AUTOMATE - 75F
Le plus balaise des programmeurs français frappe encore. Pour les fainéants de tous poils, il a concocté un gentil automate qui apprend sans faillir toutes les manipulations que vous faites à l'écran, même longues, et qui vous les restitue de la même exacte façon qu'il les a ingurgitées une fois pour toutes. Exemple : Chaque matin, vous allez travailler dans un fichier qui est dans un dossier, lui-même dans un dossier issu d'un logiciel appelé par un autre, qui lui est codé, avec l'intervention simultanée de tel ou tel accessoire et que tout cela vous demande 47 cliquages et déplacements de la souris ; eh bien « automate » ne vous demande plus qu'une intervention. Diabolique !
Une version plus élaborée, avec interventions possibles en cours de manipulation est disponible, mais sensiblement plus chère évidemment. Les personnes intéressées par cette dernière peuvent nous écrire, nous transmettrons.

DPMAC1 - JEUX Macintosh - 75F
Tout plein de jeux Macintosh, pour ceux qui veulent rentabiliser leur émulateur tout neuf ou ceux qui verulent faire croire qu'ils ont gagné au loto. Monochrome uniquement (très bon gag !).

* Editions Pressimage

PRG03 - FIXIMAGE - 95F
Un produit dont nous sommes très fiers. Imaginez qu'avec lui, vous pouvez récupérer presque toutes les images de vos jeux favoris. Et cela même si le jeu est en mouvement. Tapez ALT et HELP et le ST sauve l'image sur l'écran au format DEGAS. Vous pouvez ainsi vous constituer une suerbe collection d'images extraordinaires ou voir les techniques d'animation employés par les graphistes Pros.
Si vous n'avez pas DEGAS, vous pourrez transcrire ces images en format NEO grâce à TRANSGRAPH que vous pouvez trouver dans la Boutique (Réference PRG02)

DST01 - CHEZ LE PEINTRE 520 - 75F
Un strip-tease digitalisé inspiré de l'Olympia de Manet. Vous pouvez l'acquérir sans piquer un fard car l'alibi culturel est là, Dieu merci! Ce sont plus d'une vingtaine d'images qui s'enchainent. Manet lui-meme se serait coupé l'oreille s'il avait vu ça (lui aussi) (je ne dis pas "lui aussi" à cause de Van Gogh, je dis ça parce que toute la rédaction s'est déjà coupé l'oreille).

DST02 - CHEZ LE PEINTRE 1040 - 75F
Le meme strip-tease, mais avec deux fois plus d'images. Attention: il faut impérativement un drive double face. Si vous avez un 520 et un double face, ça marche aussi. De quoi se couper l'autre oreille.

PRJ06 - PUZZLES - Marc ALHEINC - 95F
Une des plus belles entrées de ce numéro. Ce logiciel est tout simplement fantastique pour tous ceux qui aiment les puzzles et ravira ceux qui ne les pratiquaient pas encore. 5 images sont proposées que vous pouvez choisir de fragmenter et mélanger en 3 x 3 carrés, 4 x 4, 5 x 5, ... jusqu'à 18 x 18 carrés. Un véritable casse-tête ; pour vous aider, un panier est à votre disposition pour déposer les pièces en attente. Comme le jeu peut durer, vous pouvez à tout moment sauver le puzzle et le reprendre plus tard. Chaque fin de partie, le programme comptabilise le temps réalisé en jours, heures, minutes, secondes et nombre de mouvements. Vous pouvez ainsi vous mesurer à un adversaire ou même jouer avec un handicap. Vous saurez tout si je vous dis qu'un signal sonore annonce que la pièce est à sa bonne place et que vous pouvez indéfiniment recréer de nouveaux puzzles à partir de n'importe quelle image néo. Vivement recommandé. En couleur seulement.

PRJ07C - PYRAMINOS - Marc ALHEINC - 75F
Fonctionne en monochrome et en haute résolution couleur.
Du même auteur, décidément très doué, que **puzzles, pyraminos** propose de placer sur un damier, chacun à son tour, des carrés formés de 4 triangles contigus évoquant une pyramide vue d'avion. Ces triangles sont tramés différemment en monochrome et colorés différemment en couleur. Le but du jeu est de placer le carré-pyramide proposé de façon aléatoire par l'ordinateur, face(s) tramée(s) contre face(s) tramée(s) identique(s) en sachant que l'on peut le faire tourner à son choix de 90 degrés. Le temps est limité et peut être différent selon les joueurs. On peut jouer à deux ou bien contre l'ordinateur. Une option « aide » vous annonce les coups possibles. Faire coincider une face vaut 1 point, 2 faces, 3 points, 3 faces, 5 points et, coup parfait, les 4 faces valent 7 points. Très original et intéressant.

PRG08 - MOUVANCE - 75F
L'écran couleur de votre ST est un tableau en perpétuelle animation, trames et couleurs défilent en permanence sur une toile de fond abstraite. Une dizaine de toiles informatiques contemporaines pour 75F. L'art se démocratise !

PRJ03 - BIORYTHME - 195F
Un programme classique du commerce (Cobrasoft), livré avec le source commenté. En langage C, il vous permetra d'acquérir les techniques d'un 'pro' pour l'affichage graphique et les routines de calcul sur ST.

La boutique de Pressimage se refait une beauté dès le prochain numéro. Plus de détails, plus d'ordre, le nom des auteurs, encore plus de choix etc, etc ... Ne la ratez pas !

PRI01 - CODIMP - 195F
Accessoire de bureau qui permet d'avoir des accents circonflexes et des trémas comme sur une machine à écrire AZERTY, c'est à dire en tapant le circonflexe puis la voyelle qui doit être accentuée. Fonctionne avec ST texte, 1stWord et d'une manière générale avec tous les programmes dont les accents n'ont pas été supprimé au départ.

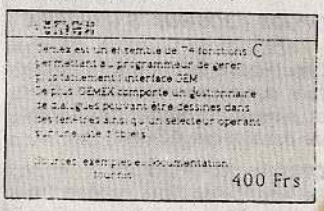
PRI02 - GUTEMBERG - 195F
Utilitaires d'impression. Apprenez à votre imprimante de nouveaux jeux de caractères. (Voir Banc d'essai dans le numéro 5)

PRU01 - PI-DISK - 195F
Permet d'installer un disque virtuel en mémoire vive et ainsi de travailler beaucoup plus vite avec tous les programmes nécessitant de fréquents accès disque.

PRU03 - LIB - 195F
Gestionnaire de bibliothèque de fichiers objets au format GST. Equivalent du MMLIB de Megamax C ou de ARCHIVE du Alcyon C.
Marche avec le Prospero FORTRAN, tous les langages Metacomco, et le compilateur C de GST.

PRU04 - LIBRAIRIE ASSEMBLEUR -195F
Compilation des routines et programmes publiés dans le livre « Programmer en 68000 »

PRU05 - GEMEX - 400F



Si vous programmez en C, cette disquette vous permettra de gagner un an, ce qui est le temps qu'il a fallu à l'auteur pour mettre au point toutes ces fonctions.

PRX01 - ATHENA - 295F
Système Expert complet qui accompagne le cours d'intelligence artificielle qui commence dans le numéro 6.

PRG01 - GENERATEURS DE CARACTERES - 195F
Voici une disquette pour les possesseurs d 'EASYDRAW (et bientôt d'EVOLUTION). FONTE. PRG vous permet de créer des polices de caractères de taille

maximum 60X80 au format GEM. Ces polices sont aussi utilisables par les PC ayant l'interface GEM.
N. B. Ces programmes fonctionnent dans les trois résolutions.

PRG02 - TRANSGRAPH - 195F
Convertisseur graphique multi-formats
Logiciel permettant de transférer des fichiers dessins d'un format graphique vers un autre. Reconnait les formats des programmes graphiques les plus répandus sur le marché :

DEGAS - NEOCHROME - PAINTWORKS - DOODLE - N-VISION

Permet notamment de convertir un dessin d'une résolution vers une autre, et ceci, dans n'importe quel cas de figure :

Utilisez un dessin NEO avec PAINTWORKS en monochrome !

Caractéristiques principales :

- Entièrement sous GEM, utilise les menus déroulants, la souris, etc...
- Affichage plein écran du fichier dessin en cours de conversion.
- Utilisable indifféremment dans les 3 résolutions.

PRT01 - TRADUCTIONS JEUX - 75F
Vous trouverez dans cette disquette la traduction francaise des **notices** de programmes suivants : BACKGAMMON, BRATACCAS, CRIMSON CROWN, DELTA PATROL, FARENHEIT 451, HEX, LEADER BOARD, NVISION, PERRY MASON, PRINTMASTER, SUNDOG, THE PAWN et TIME BANDIT.

PRT02 - TRADUCTION PASCAL - 75F
La traduction COMPLETE du manuel du Pascal OSS. Un travail de bénédictin qui vous permettra d'utiliser au mieux ce très bon langage.

PRT03 - TRADUCTION LASERBASE - 75F
La traduction d'un des meilleurs logiciels de gestion de fichiers, accompagné d'une série d'utilitaires pour mieux utiliser LASERBASE. Importation de fichiers d'autres gestion de fichiers, Récupération de code oublié, etc ...

DPU02 - THE EXTENDER - 75F
De grosses économies en perspective grâce à cet utilitaire. The Extender convertit une disquette simple face en une disquette double face, avec conservation des données. Fonctionne avec la plupart des programmes protégés. Amorti en cinq disquettes ! Drive double face nécessaire, évidemment.

PRC01 - MINITARI 1 - 195F
MINITARI 1 est un logiciel d'émulation Minitel. Il permet une économie appréciable sur le temps de connexion aux serveurs grâce aux fonctions suivantes :
- Enregistrement/sauvegarde et impression de pages-écrans sous forme ASCII.
- Automatisation des procédures de connexion et de cheminement dans les serveurs.
Ces différentes fonctions sont accessibles à partir de la souris. Ce logiciel ne fonctionne qu'en haute résolution et nécessite l'emploi d'un cordon ST/Minitel (Ref. ASC24).

PRP01 - PEDAGO 1 - 75F

CALCUL MENTAL : Logiciel pédagogique de calcul mental, entièrement sous Gem et en Français ! 32 niveaux de difficulté, de la simple addition jusqu'aux quatres opérations de base avec règle des signes et décimales, sous forme de jeu. !
TRICOLOR : Il s'agit d'un petit jeu de reconnaissance des couleurs où il faut reconstituer une couleur (parmi 512) par mélange des 3 couleurs primaires ! Basé sur le principe de l'imprimerie et de la photographie, ce jeu donnera, après y avoir joué quelque temps, une idée définitive de la composition de toutes les couleurs possibles. Conseillé ! Fonctionne uniquement avec un moniteur couleur.
MASTERMOT : Basé sur le principe du mastermind, ce jeu consiste à retrouver un mot caché, par propositions successives de mots, et déduction, en fonction des lettres qui sont, ou non, bien placées.

PRG04 - POMPMASTER 75F
Vous aimez les graphismes de PRINT MASTER ?.
POMP' MASTER vous permet de les transférer au format Degas, Néo, Plus Paint. Plusieurs tailles sont disponibles. Inversement, POMP' MASTER vous permet d'intégrer dans les bibliothèques de PRINT MASTER n'importe qu'elle partie d'un dessin.
Vous pouvez visualiser et imprimer rapidement tous les graphismes d'une bibliothèque, ce qui évite des recherches fastidieudes. De nombreuses options tournent dans les trois modes de résolution.
Avec la sortie de POMPMASTER (Voir dans les nouveautés Boutique du mois), nous vous proposons d'acquérir PRINTMASTER (voir banc d'essai très complet dans ST MAG n° 4 page 54) à des conditions exceptionnelles. Pour un temps limité (jusqu'au 30 MAI), il ne vaut que 245 francs.

FFF17 - PRINTMASTER - 245F
Idéal pour les en-têtes de lettre, les bannières, les cartes de vœux, Printmaster transforme votre ST et votre imprimante en atelier d'imprimerie. Monochrome.

PRP02 - CHIMIE 1 : Classification périodique des éléments chimiques - 75F
Pour tous les étudiant de Seconde, Première, Terminale et au-delà ! Un très beau programme sous GEM (100% graphique) à la fois éducatif et documentaire, vous permettant d'étudier en profondeur la classification périodique des éléments chimiques.
Le tableau fournit également la masse atomique, la masse volumique, la température de fusion et la température d'ébullition de chaque élément !
On peut également voir l'ensemble des éléments évolués lors de variations de température par exemple.
(Couleur ET Monochrome)

PRP03 - PEDAGO 2 : Pedagogie générale (niveau école primaire) 75 F
Cette disquette comprend 10 programmes éducatifs présentés sous forme de jeux pour enfants à partir de 6/7 ans. Quatre domaines sont explorés à travers ces dix programmes :
La géographie de la France avec les principales villes et les routes de France.
L'orthographe : un programme pour apprendre à écrire et un autre pour apprendre les pluriels.
La conjugaison des verbes avec les verbes irréguliers.
Les mathématiques : plusieurs programmes pour apprendre (ou réviser) ses tables de multiplication, tout en s'amusant !
(En couleur uniquement)

PRP04 - PEDAGO 3 : Apprendre l'alphabet - 75F
Un très beau programme riche en couleurs, animations et musiques.
Des tortues défilent sur l'écran trainant derrière elle une lettre et l'image d'un objet commençant par celle-ci (par exemple la lettre B et une banane.)
Il permettra à votre jeune enfant d'apprendre les lettres de l'alphabet, puis d'apprendre à lire et écrire.
(En couleur uniquement)

PRU08 - SPRITE CREATEUR - 75F
Cette disquette contient deux utilitaires indispensables aux programmeurs en GFA Basic ! Voici deux utilitaires de création de sprites et d'objets couleurs. Les deux programmes sont accompagnés d'une documentation en Français et de plusieurs exemples d'utilisation. ED-SPRITE de F. FURLAN permet de créer des Sprites monochromes ou couleurs au format GFA (Il marche dans les trois résolutions !)
ED-OBJETS de E. DUPUIT permet de créer des objets couleurs basse résolution de taille variable.

PRJ05 - YAMS - 75F
Un superbe YAMS tout en couleur et animé pour 1 à 3 joueurs. Complètement sous GEM et utilisant pleinement la souris ce jeu de Yams vous permet de sauvegarder une partie en cours et mieux, de sauver les meilleurs scores établis !
Très simple d'emploi et tout en français !
(En couleur uniquement)

PRP05 -SIMULATION DE LA GESTION DES ENTREPRISES - 75F
2 joueurs ou plus dirigent chacun une entreprise sur un même marché dont les caractéristiques sont fixées par un meneur de jeu chargé d'orchestrer la partie. Ce jeu a pour but d'initier à la gestion des entreprises en faisant prendre toutes les décisions nécessaires à leur bon fonctionnement. Beaucoup plus un cours qu'un jeu.
1- POLITIQUE COMMERCIALE : Publicité, représentants, prix...
2- GESTION DU PERSONNEL : Embauche, licenciement, salaire...
3- POLITIQUE D'INVESTISSEMENT.
4- GESTION DES STOCKS.
5- GESTION FINANCIERE : Trésorerie, emprunts, versement de dividendes, augmentation de capital.
Le programme est en Basic et uniquement en texte.

PRU06 - LIBRAIRIE GfA 1 - 75F
Une trentaine de programmes en GfA Basic tous plus intéressants les uns que les autres. Avec, entre autres, les programmes sources de la disquette PEDAGO 1, trois compacteurs d'images, un éditeur de trames, des routines de chargement d'images (néo et degas) de diverses façons, etc etc ...

MED01 - ORDO-NEWS DERMATOLOGIE - 95F
A l'attention des médecins utilisateurs de MEDI-ST. La première disquette d'une grande série professionnelle. toutes vos ordonnances de dermato en pratique médicale courante. Une bible ! A suivre ...

PRG05 - REVEUR 1 - 75F
Une dizaine d'images réalisées par J C Berthet, dont celles qui servent aux jeux visuels page 86. Très belles images exploitant à fond la richesse du graphisme ST. Elles sont liées par des fondus de toutes sortes qui en font une démo permanente.

PRG06 - REVEUR 2 - 75F
Une dizaine d'autres images De J-C Berthet, aussi belles que dans la précédente, avec les mêmes mécanismes. CES DEUX DISQUETTES FONCTIONNENT EN COULEUR ET EN 520 Ko.

PRG07 - REVEUR 1 + REVEUR 2- le pack : 130F

NOUVEAU

STM09 - ST MAGAZINE N°9 - 25F
C'est simple: le meilleur jusqu'à présent. Le salon d'Hanovre, Aegis Animator, le Realtizer, Vip sous Gem, une interview de Shiraz Shivji, le créateur du ST, Publishing Partner, les cours de Pascal, GfA et Gem habituels, DX Android, les salons musicaux à travers le monde, les bancs d'essai, les jeux, les trucs et astuces...

MAP14 - LE LIVRE DU GfA BASIC - 199F
650 pages sur le GfA ! Toutes les instructions commentées, avec des exemples, un programme graphique à taper, une multitde de « trucs » pour mieux utiliser le GfA... Un must.

MAP15 - MUSIQUE ET SON - 168F
Toutes les possibilités musicales du ST. 40 programmes en ST Basic pour la mise en œuvre du chip sonore et de l'interface midi. Une description des différents logiciels et synthés utilisables sur ST.

MAP16 - MEMSOFT ST - 195F
Le basic de quatrième génération. Tout pour faire des logiciels type Memsoft. Permet d'utiliser le basic Memsoft livré avec les 1040.

MED02 - ORDO-NEWS O. R. L. - 95F
La suite de votre thérapeutique... Surdité, stomatite, otites, herpès, aphtes, angines, etc. Tout le quotidien de vos prescriptions en O. R. L.

MED03 - ORDO-NEWS DIETETIQUE - 95F
Au menu : régimes spécifiques, diététique du nourisson, tables caloriques, équivalences glucidiques, etc. Bon appétit ! Cette disquette, comme les précédentes, peut être utilisée avec l'accessoire de bureau Ordo-News. ACC.

MED04 - ORDO-NEWS. ACC - ACCESSOIRE DE BUREAU MEDICAL - 95F
Cet accessoire de bureau professionnel permettra aux médecins, étudiants en médecine, etc. de consulter et d'utiliser les fiches de thérapeutique ORDO-NEWS, même s'ils ne sont pas équipés du logiciel médical MEDI-ST.

DPN02 - ARK-ED - EDITEUR ARKANOID - 75F
Un programme génial qui permet de modifier à volonté les tableaux d'Arkanoïd, d'en créer de nouveaux, de les stocker, de jouer avec des vies infinies... Livré avec 64 nouveaux tableaux diaboliques ! Couleur uniquement.

DPN05 - LIBRAIRIE GfA 2 - 75F
Forts du succès de GfA 1, nous vous proposons une disquette de la même nature. Des tas de programmes et routines en GFA basic aussi intéressantes d'un point de vue didactique que pratique. Enumérer tout le contenu serait trop long, mais sachez qu'il y a une routine pour rendre des fichiers invisibles, un biorythme, un jeu de la vie (truc passionnant très en vogue dans les années 70 dans les universités américaines), une démo et le Run-Only d'Animeur, entre autres. Couleur et monochrome.

DPN07 - EDITEUR DE FONTS GDOS - 75F
Un éditeur de caractères proportionnels GDos : utile pour les futurs possesseurs d'imprimante laser. Compatible avec tous les programmes sous GDos. Toutes résolutions.

DPN08 - POKER CLUB - 75F
Un superbe poker ouvert, beaucoup plus difficile que le poker normal, puisque les deux joueurs voient les cartes de l'adversaire. Une présentation originale, des soirées de jeu en perspective ! Couleur uniquement.

DPN01 - SPOOK - 75F
On se demande pourquoi ça s'appelle Spook : c'est un Pac-Man 3D en langage machine, exactement semblable à l'original. Retrouvez ce qui vous a fait perdre tant d'argent dans les cafés. Couleur uniquement.

DPN06 - CREER UN JEU EN GFA - 75F
Toutes les routines utiles pour faire un jeu : scrollings horizontaux, verticaux, animation, création de sprites, etc. Tous les programmes sont entièrement commentés. La disquette contient tous les exemples de la série « Créer un jeu en GfA ». Couleur uniquement, mais adaptable en monochrome.

DPN09 - ANIMEUR - 75F
Le programme qui va mettre un peu d'animation dans la boutique de Pressimage. Vous avez tous déjà vu au générique de Thalassa des objets qui se transforment en d'autres... Eh bien c'est à peu près ce que fait ce programme. Vous faites deux dessins à l'aide de segments et l'un se transforme en l'autre. Sperctacler garanti (NDLR : l'auteur de ce texte, complètement sous le charme, a probablement pensé que le mot « sperctacler » allait se transformer en « spectacle »). Le tout complètement sous GEM avec la possibilité de sauver/charger des desssins, de régler la vitesse d'animation, de mettre un dessin type Degas en fond, etc. Le tout accompagné d'un Run-Only que vous pouvez donner à vos amis) et d'une notice en français. Couleur et monochrome.

DPN11 - L'AVENTURIER FOU N°1 - 75F
Voici sur disquette les exploits de l'Aventurier Fou. Vous y trouverez les solutions de The Pawn, Hacker, Space Quest et Borrowed Time, ainsi que des plans et des parties sauvegardées pour vous faciliter la vie !

DSO01 - PREVIEWS DE LOGICIELS 1 - 75F
Vous allez enfin pouvoir acheter des logiciels en toute connaissance de cause. Nous vous proposons des images tirées de programmes du commerce qui vous permettront de voir exactement à quoi le jeu ressemble. Dans cette première disquette, vous trouverez des images de Borrowed Time, Airball, Eden Blues, Fahrenheit 451 et de King Quest 1, 2 et 3, le tout compressé avec Tiny (fourni avec la disquette).

DSO02 - PREVIEWS 2 - 75F
La suite, bien sûr... Au menu : Leaderboard, Micro-League, Mindshadow, Ninja Mission, SDI, et Shangaï. Toujours avec un compresseur d'images.

DSO03 - PREVIEWS 3 - 75F
Encore une ! Cette fois, c'est Little Computer People, Ootopos, les passagers du vent, Prohibition, Qball, Quest 2 et 3, Renegade et Rogue.

DSO04 - PREVIEWS 4 - 75F
On continue dans la joie : Space Quest, Super cycle, Tanglewood, Tass Times in Tonetown, Time Blast, Transsylvania, Apshai trilogy, Turbo GT et Wrestling.

DSO05 - Pack Previews 1 - 100F
Deux disquettes au choix parmi les précédentes. N'oubliez pas de citer les références !

DSO06 - Pack Previews 2 - 180F
Les quatre disquettes qui précèdent pour 180 francs ! Plus de 70 images en tout. Qu'est-ce qu'on se décarcasse pour vous, quand même !

POUR TOUT ACHAT DE 4 DISQUETTES DE LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, LA CINQUIèME, A CHOISIR PARMI CELLES A MOINS DE 100 FRANCS EST GRATUITE. VOUS DEVEZ L'INDIQUER SUR VOTRE BON DE COMMANDE.

Attention : les disquettes vendues en pack (Réveur 1 et 2, Previews 1 à 4, etc.) ne comptent que pour une dans la promotion « La cinquième gratuite ». Faut quand même pas charrier !

DSE01 - ST SERV - 200F
Un serveur monovoie complet, avec rubriques, bals, dialogue avec le sysop, salons, infos, forums, réservation d'horaire... Le tout paramétrable, bien sûr. Sans détection de sonnerie, le seul accessoire nécessaire est le câble minitel. Le serveur le moins cher du monde ! Couleur et monochrome.

DSE02 - ST COMPO - 200F
Un composeur de pages vidéotex, compatible avec ST SERV et avec tous les logiciels vidéotex. Permet de dessiner des graphiques (joints ou disjoints) avec la souris, tous les codes de contrôle (double taille, masquage, couleur, clignotement...) accessibles, copie de bloc, huit écrans de travail... A peu près du même niveau que Fantaisie (qui vaut 80. 000 balles !). Monochrome uniquement.

DSE03 - KIT SERVEUR - 500F
Comprend le serveur monovoie, le composeur de pages et le câble minitel. Fourni gratuitement : le logiciel de téléchargement ST Mag.

ACS24 - KIT TELECHARGEMENT - 195F
Le câble et le programme qui vous permettront de télécharger sur SM1*STMAG. Tous les logiciels de la boutique disponibles en quelques minutes ! Toutes résolutions.

DRO01 - TOS EN EPROM - 395F

Enfin disponible à la boutique de Pressimage, le Tos que vous avez apparement tant de mal à vous procurer ! Il est plus cher que la version Rom, mais l'avantage, c'est que lorsque les nouvelles Rom sortiront, vous n'aurez plus qu'à reprogrammer les Eproms et le tour sera joué.

ETRANGER : LES PERSONNES ACHETANT À PARTIR DE L'ETRANGER, DOIVENT IMPÉRATIVEMENT PAYER À PARTIR D'UN COMPTE BANCAIRE FRANÇAIS, OU, À DÉFAUT, LE FAIRE PAR VIREMMENT DE BANQUE À BANQUE. NOUS CONTACTER !

REMARQUE IMPORTANTE

Les constantes variations de prix et de disponibilité des produits proposés par nos fournisseurs, notamment au niveau des disquettes vierges nous oblige à prendre les dispositions suivantes. Toutes les indications et tous les prix indiqués dans la boutique de PRESSIMAGE d'un numéro de ST MAGAZINE sont valables pendant la période de parution en librairies du magazine. Ils sont annulés et remplacés par ceux indiqués dans le numéro suivant et ce, dès le jour de parution du nouveau magazine.

POUR TOUT SAVOIR SUR LE ST

LISEZ ST Magazine

Déjà 9 numéros plein d'informations, de bancs d'essai et d'astuces pour mieux connaitre la machine.

ABONNEMENT:
200 francs pour 10 numéros.
ANCIENS NUMEROS:
25 francs le numéro

BON DE COMMANDE

CODE	Quantité	PRODUIT	PRIX
		PORT	15 francs
		NET A PAYER	

Mettez ici le code et le nom des produits gratuits si il y a lieu.

Veuillez trouvez ci-joint mon règlement en chèque ( ) C.C.P. ( ) (libellé à l'ordre de Pressimage).
Veuillez envoyer mon (mes) articles à:
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
A envoyer à: LIBRAIRIE PRESSIMAGE 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

DATE: / / 87

SIGNATURE

Attention ! Toute commande DOIT IMPERATIVEMENT être accompagnée de la mention suivante: "J'ai connaissance du fait que certains produits que je commande ont une notice et / ou un écran en anglais et je désire les acquérir tout de même.", datée et signée.

PETITES ANNONCES

FORMULAIRE D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

CI-JOINT UN CHEQUE ( ), C.C.P. ( ) DE 50 FRANCS (25 francs pour les abonnés) à l'ordre de PRESSIMAGE.

COMMENT UTILISER

LA LITTERATURE DE dBASE III AVEC dBMAN

Voici un tableau de conversion des instructions dBASE III en dBMAN. Ce mois-ci, nous vous le donnons tel quel et le mois prochain, les mots-clés signalés par deux astérisques seront commentés. Vous trouverez également une suite d'instruction dBMan permettant de remplacer l'instruction dBase III qui fait défaut.

dBASE III	dBMAN 2.0 ou 3.1
ACCEPT	ACCEPT
APPEND	APPEND
ASC()	
ASSIST	Dans la vèrsion 3.1
AT()	
AVERAGE	
BOF()	BOF()
BROWSE	**
CALL	
CANCEL	CANCEL
CDOW()	
CHANGE	
CHR()	CHR()
CLEAR MEMORY	CLEAR (variables)
CLEAR GETS	CLEAR GETS
CLEAR (écran)	ERASE
CLOSE ALL	CLOSE ALL
CLOSE	CLOSE
CMONTH()	MONTH()
COL()	COL()
CONTINUE	CONTINUE
COPY FILE	COPY FILE
COPY STRUCTURE	COPY STRUCTURE
COPY STRUCTURE EXTENDED	COPY STRUCTURE EXTENDED
COUNT	COUNT
CREATE FROM	CREATE FROM
CREATE LABEL	**
CREATE REPORT	CREATE REPORT
CTOD()	CTOD()
DATE()	DATE()
DAY()	DAY()
DBF()	
DELETE	DELETE
DELETED()	DELREC()
DELETE FILE	DELETE FILE
DIR	DIR
DISPLAY	DISPLAY
DISPLAY FILES	DISPLAY FILE
DISPLAY MEMORY	DISPLAY MEMORY
DISPLAY STRUCTURE	DISPLAY STRUCTURE
DO	DO
DOW()	DOW()
DO CASE	DO CASE
DO WHILE	DO WHILE
DTOC()	DTOC()
EDIT	EDIT
EJECT	FORMFEED
EOF()	EOF()
REPLICATE()	
REPORT	REPORT
RESET	
RESTORE	RESTORE
RETURN	RETURN
ROUND()	ROUND()
ROW()	ROW()
RTRIM()	RTRIM()
RUN ou !	Version 3.1
SAVE	SAVE
SEEK	SEEK
SELECT	SELECT
SET	
SET ALTERNATE	
SET BELL	BEEP
SET CALL	
SET CARRY	
SET COLON	
SET COLOR	
SET CONFIRM	SET CONFIRM
SET CONSOLE	SET CONSOLE
SET DATE	SET DATE
SET DEBUG	SET ERRCODE
SET DECIMALS	
SET DEFAULT	SET DEFAULT
SET DELETED	SET DELETED
SET DELIMITERS	
SET DEVICE	SET DEVICE
SET ECHO	
SET EJECT	SET LINE COUNT
SET ESCAPE	SET ESCAPE
SET EXACT	SET EXACT
SET F	
SET FILTER	SET FILTER
SET FIXED	
SET FORMAT	
SET FUNCTION	
SET HEADING	SET HEADING
SET HEADINGS	SET HEADING2
SET HELP	
SET INTENSITY	
SET LINKAGE	
SET MARGIN	SET LEFT MARGIN
SET MENUS	
SET PATH	
SET PRINT	SET PRINT
SET PROCEDURE	SET PROCEDURE
SET RAW	
SET RELATION	SET RELATION
SET SAFETY	SET SAFETY
SET SCOREBOARD	
SET SCREEN	
SET SEGMENT	Inutile pour l'ATARI ST
SET STEP	
SET TALK	SET TALK
SET UNIQUE	SET UNIQUE
SKIP	SKIP
SORT	SORT ON
SPACE()	SPACE()
SQRT()	SQRT()
ERASE	DELETE FILE
EXIT	EXIT
EXP()	EXP()
FIELD()	FIELD()
FILE()	FILE()
FIND	FIND
GETENV()	GETENV()
GO/GOTO	GO/GOTO
HELP	HELP
IF	IF
INDEX	INDEX
INKEY()	INKEY()
INPUT	INPUT
INSERT	
INT()	INT()
ISUPPER	
JOIN	JOIN
LABEL	**
LEN()	LEN()
LIST	LIST
LIST FILES	LIST FILE
LIST MEMORY	LIST MEMORY
LIST STRUCTURE	LIST STRUCTURE
LOAD	
LOCATE	LOCATE
LOCK()	
LOCKNDX()	
LOG()	LOG()
LOOP	LOOP
LOWER()	
LTRIM()	LTRIM()
MAX()	MAX()
MIN()	MIN()
MODIFY COMMAND	Version 3.1
MODIFY LABEL	
MODIFY REPORT	MODIFY REPORT
MODIFY STRUCTURE	MODIFY STRUCTURE
MONTH()	MONTH()
NDX()	
NOTE ou * ou &&	NOTE ou | ou *
OS()	
PACK	PACK
PARAMETRES	
PCOL()	
PEEK	
POKE	
PRIVATE	Y.variable
PROCEDURE	PROCEDURE
PROW()	PROW()
PUBLIC	X.variable
QUIT	QUIT
RANK()	RANK()
READ	READ
RECALL	RECALL
RECNO()	RECNO()
RECS()	RECCOUNT()
REINDEX	REINDEX
RELEASE	RELEASE
RENAME	RENAME
REPLACE	REPLACE
STORE	STORE
STR()	STR()
SUBSTR()	SUBSTR()
SUM	SUM
TEST()	
TEXT	TEXT
TIME()	TIME()
TOTAL	TOTAL
TRIM()	TRIM()
TYPE()	TYPE()
UNLOCK	
UPDATE	UPDATE
UPPER()	UPPER()
USE	USE
VAL()	VAL()
VERSION()	
WAIT	WAIT
YEAR()	YEAR()
ZAP	ZAP

ATHENA Système expert Leçon IV

Avant d'attaquer le sujet du jour, nous tenons à prévenir les nouveaux lecteurs (bienvenue!) que cette série concernant les systèmes experts en est au quatrième article et que vous pourrez donc ressentir une certaine difficulté à tout comprendre. Nous vous conseillons donc de vous procurer les numéros précédents. Et maintenant, allons-y !

Tout d'abord, voici un exemple amusant de système expert : Il s'agit d'un système expert spécialisé dans le choix des vins selon votre repas. Avant de vérifier la justesse des conseils purement indicatifs qu'il donne, étudions-le !
Ce système est intéressant car ses connaissances sont stockées au maximum dans des faits. Il n'y a alors que deux lois reflétant la méthode de réflection. Etudiez-les bien, car elles sont un peu difficiles à comprendre, mais elles reflètent tout à fait les possibilités d'ATHENA.
Voici le listing.
On détermine le type de vins à conseiller:

```
((regle Z X Y) & (Z X)) > (conseils Z Y)
```

Et on donne la liste des vins correspondants. C'est tout simple !

```
((conseils X Y) & (liste: Y Z)) > (pour le X : Z)
```

Pour conseiller le bon type de vins, on a une liste de règles selon les mets. Ces règles (à ne pas confondre avec les règles d'ATHENA) sont sous ce format:

```
   regle <type de met> <met> <type de vin>
regle entree: charcuterie vins curieux
regle entree: (crustaces crus) vins blancs secs legers
regle entree: (poisson froid) vins blancs secs legers
regle entree: (foie gras) vins blancs
regle plat: boeuf vins rouges souples
regle plat: dinde vins rouges corses
regle plat: oie vins rouges corses
regle plat: pintade vins rouges corses
regle plat: poulet vins blancs ou rouges
regle plat: (civet langouste) banyuls
regle fromage: bleu ermitage
regle fromage: fourme roannaise
regle fromage: brie mercurey
regle fromage: camembert vougeot
regle fromage: beaufort roussette
```

Liste des vins pour chaque type de vins sous le format:

```
liste: <type de vins> <vin> <vin> <vin>....

liste: (vins curieux) lorraine, aube, gaillac sec, vendee, provence, savoie,
liste: (vins curieux) jura, beaujolais, bourgueil, chinon, bordeaux claret...
liste: (vins blancs secs legers) sylvaner, riesling, pouilly-fuisse, sancerre,
liste: (vins blancs secs legers) muscadet, tavelle, vins de moselle,
liste: (vins blancs secs legers) petits sauternes, blancs de savoie,
liste: (vins blancs secs legers) blancs de sablis....
liste: (vins blancs) meusault, montrachet, barsac, sauternes, montbazillac,
liste: (vins blancs) pinot gris d'alsace, jurancon, champagne...
liste: (vins rouges souples) fleury, cotes de brouilly, saint amour, mercurey
liste: (vins rouges souples) chinon, haut-medoc, pomerol, lalande-pomerol,
liste: (vins rouges souples) saint-emilion, ...
liste: (vins rouges corses) pommard, nuit-saint-georges, corton, pomerol,
liste: (vins rouges corses) cotes de fronsac, saint-emilion,
liste: (vins rouges corses) chateau-neuf-du-pape...
liste: (vins blancs ou rouges) muscadet, anjou, saumur, sancerre, chablis,
liste: (vins blancs ou rouges) pouilly-fuisse, sauternes, blanc de poitou,
liste: (vins blancs ou rouges) ou crus du beaujolais, cahors, rose de provence,
liste: (vins blancs ou rouges) corbieres, passe-tout-grains de bourgogne
liste: banyuls banyuls , rancio...
liste: ermitage ermitage , gigondas, morgon...
liste: roannaise fleurie, cotes-roannaise, ermitage.
liste: mercurey mercurey, fleurie, pomerol, chinon...
liste: vougeot vougeot, beaune, morgon, haut-brion.
liste: roussette rosette, apremont, abymes...
```

Vous pouvez maintenant taper le contenu de votre repas (vous n'êtes pas obligés de donner tout votre repas, vous pouvez juste spécifier un plat ou un fromage, par exemple):

```
entree: charcuterie
plat: poulet
fromage: camembert
```

Actionnez la commande DEDUIS et le système vous donne une liste de vins s'accordant avec ces mets. Il ne vous reste plus qu'à vous précipiter à la cave !
Pour relancer ce système, il faut "nettoyer" les connaissances de travail de la façon suivante.

```
entree: X /
plat: X /
fromage: X /
conseils X / pour X /
```

Rappelons que le symbole '/' permet d'oublier la connaissance qui précède.
A titre d'exercice, comment supprimer automatiquement les connaissances de travail ? Il est très intéressant de réduire le nombre de règles comme nous venons de le faire, car plus il y a de règles, plus le système est lent car il doit toutes les essayer sur tous les faits. Mais il n'est pas toujours possible de se contenter de peu de lois. Voyons donc maintenant une autre caractéristique des systèmes experts.
Le mécanisme de "chaînage avant" employé auparavant pour raisonner dans ATHENA a un donc défaut: il est lent quand la base des lois est importante. C'est pour celà que l'on utilise souvent le mécanisme de chaînage arrière qui est plus rapide (voir l'article du mois dernier). Mais le chaînage avant est le seul mécanisme qui permet de déduire toutes les connaissances déductibles. C'est donc une stratégie intéressante, mais il faut trouver des moyens de la raffiner. L'un de ces moyens est de subdiviser une base de lois en plusieurs parties, appelées "champs de connaissances", chaque champ concernant un sujet précis. Pour résoudre un problème, on n'activera que les champs utiles afin d'épargner au système des recherches sans objet. Mais voyons comment réaliser celà.
Une méthode très simple consiste à stocker chaque groupe de lois dans des fichiers différents et à ne charger en mémoire que ceux qui nous semblent pertinents (notons que la commande CHARGE *ajoute* les connaissances chargées à celles déjà présentes en mémoire et que pour supprimer les anciennes connaissances, il faut utiliser la commande INIT avant le chargement). Malheureusement il n'y a ici aucun outil permettant de supprimer un groupe de lois inutile en mémoire et cette méthode est gourmande en accès disque.

LES BONNES ADRESSES

06200

SYGMAS INFORMATIQUE
98 blvd René Cassin
06200 NICE
Tel: 93.83.04.65

NICE-COTE D'AZUR

Distributeur officiel ATARI ST
Toutes les nouveautés: Unité centrale - Imprimante - Logiciel - Péripherique -SAV

06800

Micro Mailling Service
5 Avenue Cyrille Besset
06800 Cagnes sur Mer
N° de tél: 93 73 64 64
N° serveur: 93 73 99 99

STOP

UNE EFFICACITÉ SANS FAILLE!
N'HESITEZ PLUS... CONTACTEZ NOUS!

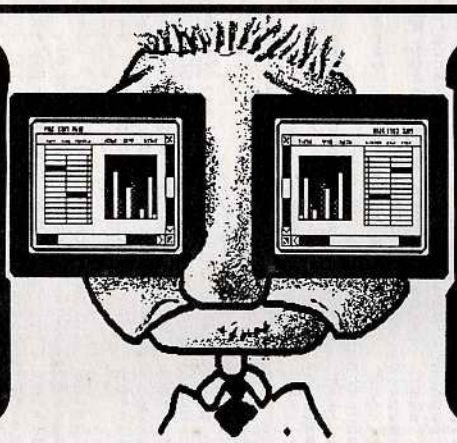
Logiciels | Matériel | Formation GfA basic

06400 CANNES
SORBONNE INFORMATIQUE
7 , Rue des BELGES
Tel : 93 99 10 13

Le serveur St Mag: 3615 code SM1*STMAG

Venez nous rejoindre en direct!

Des infos, des logiciels en téléchargement, les boites à lettres, les forums... Et un super concours!



ST MAG A FAIT SES PREUVES !

ABONNEZ-VOUS !

COMPRENDRE

ATHENA offre donc une autre possibilité : les métarègles.
Jusqu'à maintenant, toutes les lois que nous avons vues manipulaient des faits: *Si ces faits sont présents dans la base* Alors *on déduit ce fait.* Or, dans ATHENA les métarègles ne manipulent pas des faits, mais des règles (attention, les métarègles ont souvent une signification différente d'un système à l'autre)! Par exemple vous pouvez écrire:

(X > Y) > (si X alors Y)

Ce qui permet de réécrire toutes les lois (y compris cette dernière !) sous une forme "Si... alors ...".
Voici un autre exemple qui permet de définir des équivalences:

(X eq Y) > (X > Y)
(X eq Y) > (Y > X)
(X eq Y) > (X eq Y /)

Les métarègles peuvent donc servir à déduire les lois qui vont être utiles d'après les données de départ. Nous verrons un exemple dans un prochain article. Pour finir donnons quelques conseils à ceux qui ont acheté ATHENA à la boutique PRESSIMAGE:
- Les fichiers en ".ATH" où l'on stocke les bases sont codés en ASCII. Il est donc très facile de les manipuler avec un éditeur ou avec First Word (annulez le "WP mode"), ce qui est plus pratique pour taper ou modifier vos bases de connaissances (ce conseil est aussi valable pour les programmes BASIC). Mais attention: vérifiez que ce que vous tapez est syntaxiquement correct (attention aux parenthèses et aux espaces)!
- Dans les exemples, certaines lois sont imprimées sur plusieurs lignes, mais surtout, tapez-les en une seule fois (sans taper RETURN au milieu). Et ne tapez pas les commentaires qui parsèment les bases.
- N'oubliez pas que la touche ESC permet d'interrompre une réflection lancée par la commande DEDUIS.
Nous n'attendons plus que vos propres réalisations, vos questions et vos idées. Ajoutons qu'ATHENA est vendu avec son source en langage PASCAL, et que vous pouvez donc modifier le système et nous faire part de vos améliorations afin de les communiquer aux lecteurs.

Cyril CAMBIEN

Merci à la société ACT Informatique dont un exemple sur le système expert EXPERTKIT m'a inspiré le système sur les vins.

LES BONNES ADRESSES

69003 LYON
CLEMENT INFO
216, rue de CREQUI
Tel : 72 61 84 28

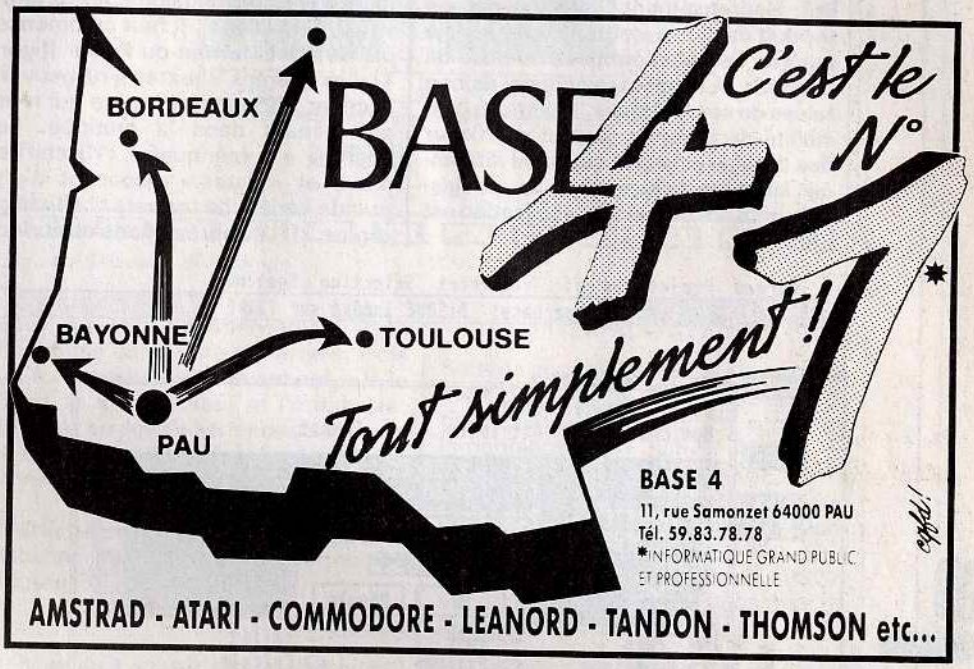
Si vous désirez annonçer dans cette rubrique, demandez les conditions des différents modules à : Les bonnes adresses-Pressimage 210 rue du faubourg saint martin 75010 Paris ou bien téléphonez au (1) 42 49 56 29

?

38500 VOIRON
MICRO AVENIR
2, avenue de ROMANS
Tel : 76 65 72 55

33000 BORDEAUX
CRAZZY EDDIE
22, rue RAVEZ
Tel : 56 44 40 12

13006 MARSEILLE
CALCULS ACTUELS
49 , rue de PARADIS
Tel : 91 33 33 44



76100 ROUEN
SERVICE COMPUTER
89 , rue LAFAYETTE
Tel : 35 62 34 63

13006 MARSEILLE
ORDINATEUR DIFFUSION
3 , rue LAFON
Tel : 91 54 33 36

26200 MONTELIMAR
M.V.L Ets. JOLIVET
10 , rue SAINT GAUCHER
Tel : 75 53 04 94

17300 ROCHEFORT
CONSEIL SYSTEME INFORMATIQUE

ENFIN !!!!
3615 CLUBTEL TAPEZ SOFTEC
ET CRAQUEZ!!!

PRIX FOUS SUR LA GAMME ATARI ST...
64 Rue GAMBETTA Tel : 46 99 89 48

17000 LA ROCHELLE
MICROLUDE
44 , rue SAINT YON
Tel : 46 41 17 82

51100 REIMS
M.S.I
4 , passage TALLEYRAN
Tel : 26 47 95 44

06000 NICE
SORBONNE INFORMATIQUE
40 , rue GIOFFREDO
Tel : 93 85 17 55

SUPERBASE

Avec un nom aussi modeste, un logiciel ne peut se contenter de la banalité. Heureusement, ce n'est pas un produit de plus à ajouter à la liste, déjà longue, des gestionnaires de base de données. A l'aspect relationnel de certaines de ses fonctions, il ajoute la possibilité de gérer et surtout d'afficher des dessins pour peu que leurs références aient été incluses dans les enregistrements. Le domaine d'application est immense.

Le nombre d'enregistrements, s'il n'est pas illimité, est de nature à satisfaire les plus mégalomanes d'entre vous (16 millions). Il faut commencer par définir le format du fichier (figure 1). Les champs « textes » ne peuvent excéder 255 caractères, ce qui n'est pas gênant dans la pratique. Les champs « numériques » (13 chiffres maxi) et « dates » disposent d'une grande variété de formats d'affichage (figure 2). Les abréviations des principales monnaies sont prévues. Les dates sont enregistrées de telle sorte qu'il est possible de les comparer quel que soit le format d'affichage.

Les données externes (les dessins) sont référencées par leur nom de fichier (B : /DEGAS/CAMION. PI3, par exemple). Détail pratique, il est permis de visualiser le contenu d'une disquette, ce qui est bien agréable quand on ne se souvient plus d'un nom de fichier.

Plusieurs fichiers peuvent être ouverts simultanément, mais le multifenêtrage n'est pas possible. Un seul enregistrement est visible à un instant donné. Lors de la saisie, SUPERBASE vérifie que vous entrez bien des nombres dans les zones numériques et que les dates ne sont pas fantaisistes. Des contrôles plus sophistiqués sont permis pour peu que vous les définissiez dans la boîte de dialogue prévue à cet effet. Vous disposez d'un ensemble de fonctions de traitement de dates et de chaînes de caractères, ainsi que des classiques opérateurs mathématiques et logiques. Ajoutez à cela un opérateur très puissant (LIKE) et vous pouvez définir quelles conditions doit remplir une zone.

Par exemple,

```
LIKE"[a-d][0-9]*[^0-9]"
```

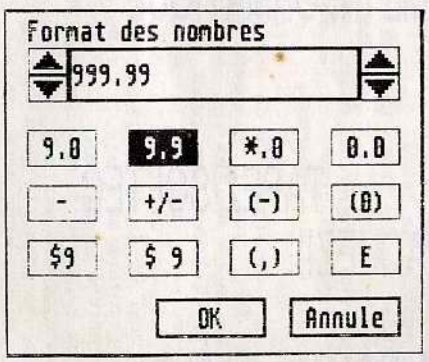
indique une zone dont le premier caractère est a, b, c ou d, le second un chiffre, et le dernier tout caractère à l'exclusion d'un chiffre. A1XYZ convient, mais pas A1XY2. Regrettons que l'on ne puisse vérifier qu'une valeur existe dans un autre fichier. Par exemple, qu'un n° de client saisi dans une commande soit bien présent dans le fichier Clients.

Fig. 1 : Définition d'un fichier.

PREMIERS PAS

Le logiciel testé est une version du commerce qui occupe une disquette simple face, ce qui rassurera les possesseurs de 520 ST. Louons la qualité de la documentation qui ne se réduit pas à quelques dizaines de pages. Tous les aspects sont abordés le long de quelque deux cents feuilles, avec un souci pédagogique évident. Précisons tout de suite que tout est en français.

Il va sans dire que le pilotage se fait avec la souris, bien que la majorité des fonctions soit accessible au clavier. Première originalité, le bas de l'écran est occupé par une série de 12 pictogrammes, largement inspirés par le tableau de commande d'un magnétoscope. Ils permettent le lancement de fonctions sur lesquelles nous nous pencherons plus loin.



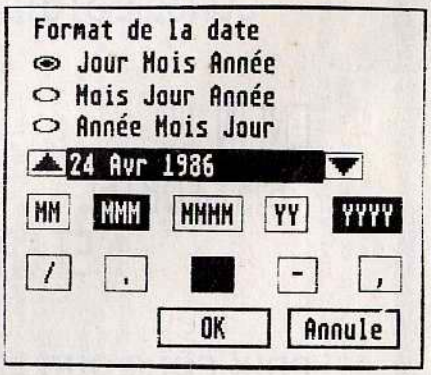


Fig. 2 : Nombres et dates.

Les accès disques sont fréquents. C'est un gage de sécurité par rapport aux logiciels qui travaillent exclusivement en mémoire. Vous ne risquez pas de perdre des informations en cas d'incident inattendu, en contrepartie, l'utilisation d'un disque dur est conseillée pour réduire les temps d'attente pendant un usage intensif.

SUPERBASE dispose de possibilités qui caractérisent les gestionnaires de base de données comme DBMAN. Une gestion d'index permet d'accéder quasi instantanément à un enregistrement dont vous avez la clé. Il est possible d'avoir jusqu'à 999 index. Ceux-ci sont mis à jour à chaque modification, aussi il convient de ne définir que ceux qui sont indispensables. Dans l'exemple qui illustre cet article, trois index portent respectivement sur le Titre, le Compositeur et l'Interprète. Les clés en double sont possibles, mais il est impossible d'avoir plus d'une zone clé par index.

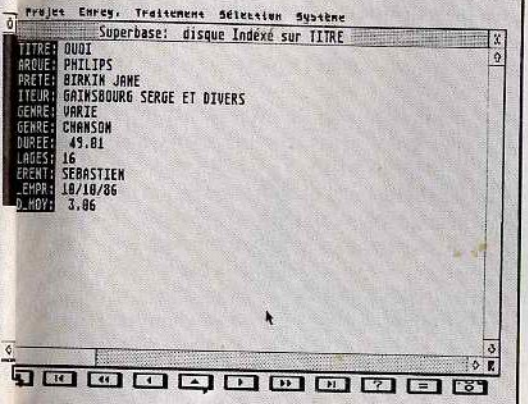
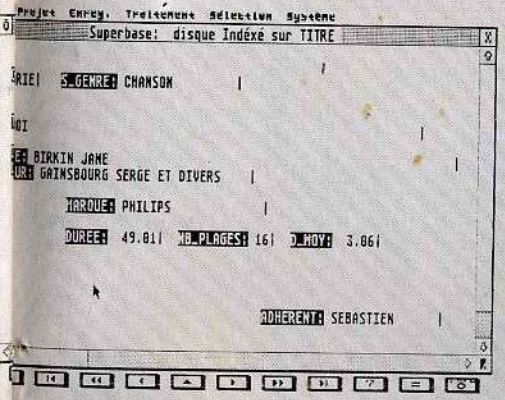
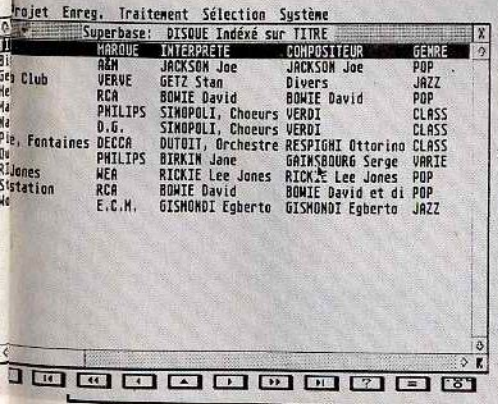


Fig. 3 : L'affichage.





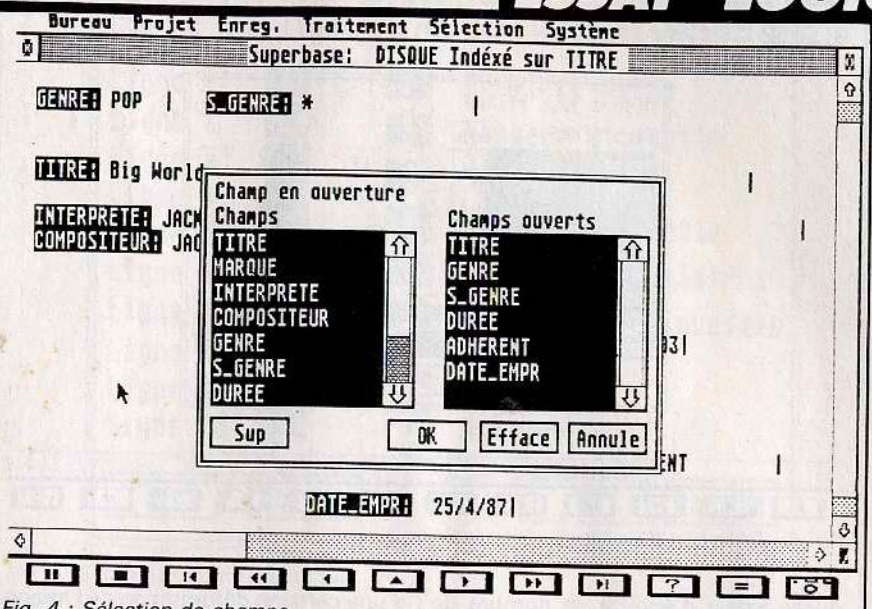


Fig. 4 : Sélection de champs.

L'affichage se fait sous la forme de tableau, de fiche ou de formulaire (figure 3).

MANIPULATION DES DONNEES

Les opérateurs relationnels que sont la projection et la sélection sont présents sous la forme du « choix des champs » et du « filtre d'enregistrement ». Vous pouvez limiter toutes les opérations de SUPERBASE (affichage, mise à jour, etc.) à un sous-ensemble de champs (figure 4) et à un sous-ensemble d'enregistrements (figure 5). Cela s'avère extrêmement pratique pour n'afficher que certaines zones, et pour supprimer sélectivement des enregistrements.

Il est possible de lancer une mise à jour globale sur un sous-ensemble d'enregistrements - pour réinitialiser un champ particulier, par exemple.

L'importation (comme l'exportation) de données d'un autre logiciel est possible sous la forme d'un fichier ASCII. C'est ce que nous avons fait, à partir de DBMAN, pour créer le jeu d'essai de SUPERBASE. Cela marche très bien, non sans problèmes (à cause du contenu du fichier d'origine et des contrôles de saisie), mais les deux opérateurs évoqués ci-dessus permettent de limiter le transfert aux données valides.

L'EXPLOITATION

Sous ce vocable inhabituel se cache un autre point fort de SUPERBASE : l'édition. Comme le support de sortie est l'imprimante, un fichier ASCII, ou même un fichier SUPERBASE, cette fonction est beaucoup plus étendue que de prime abord. Aucun gestionnaire d'imprimante n'est prévu. Une imprimante compatible IBM ou EPSON est donc la bienvenue si vous êtes un fanatique des accents.

Si le publi-postage a été oublié, une fonction « édition d'étiquettes » est cependant disponible. Totalement paramétrable, sa mise en œuvre est d'une simplicité enfantine (figure 6).

Les possibilités relationnelles sont mises à contibution pour vous permettre de faire figurer sur un même rapport des données issues de fichiers différents. Plusieurs niveaux de rupture sont autorisés, et pour chacun d'entre eux vous pouvez demander des totalisations, des calculs de moyennes ou des comptages d'enregistrements. L'état peut être récapitulatif (seuls les totaux sont imprimés à chaque rupture).

L'obtention d'une simple liste est très rapide. En revanche, il faut consacrer quelques heures à manipuler les fonctions les plus complexes pour en assimiler la puissance. Cela fait, vous pourrez mettre à profit un des générateurs d'état les plus performants que l'on puisse trouver pour l'Atari ST. La figure 7 vous montre sommairement comment obtenir, à partir de trois fichiers une liste triée par adhérent, genre et titre, des personnes ayant emprunté au moins un disque. La

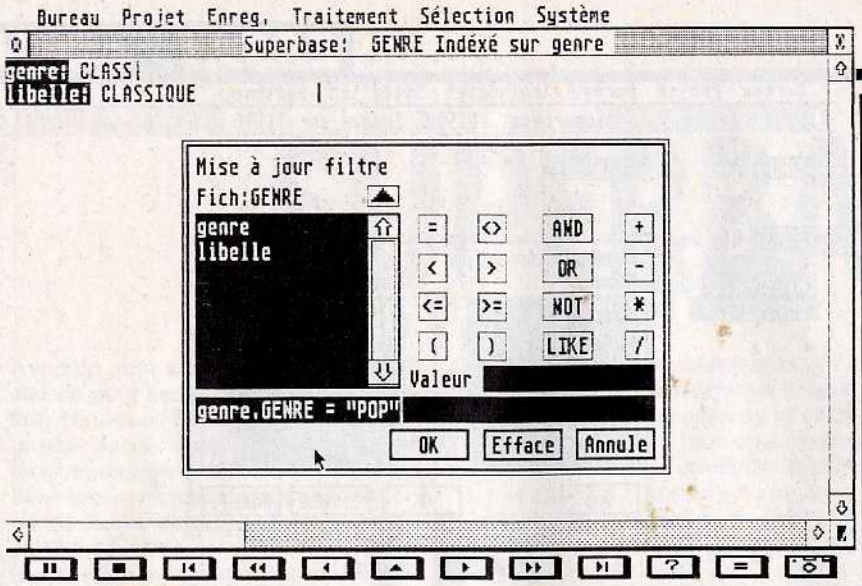


Fig. 5 : Définition d'un filtre.

durée totale d'écoute, le nombre de disques empruntés et leur durée moyenne sont édités pour chaque adhérent. Si nous pouvons faire deux reproches, ce seront les suivants.

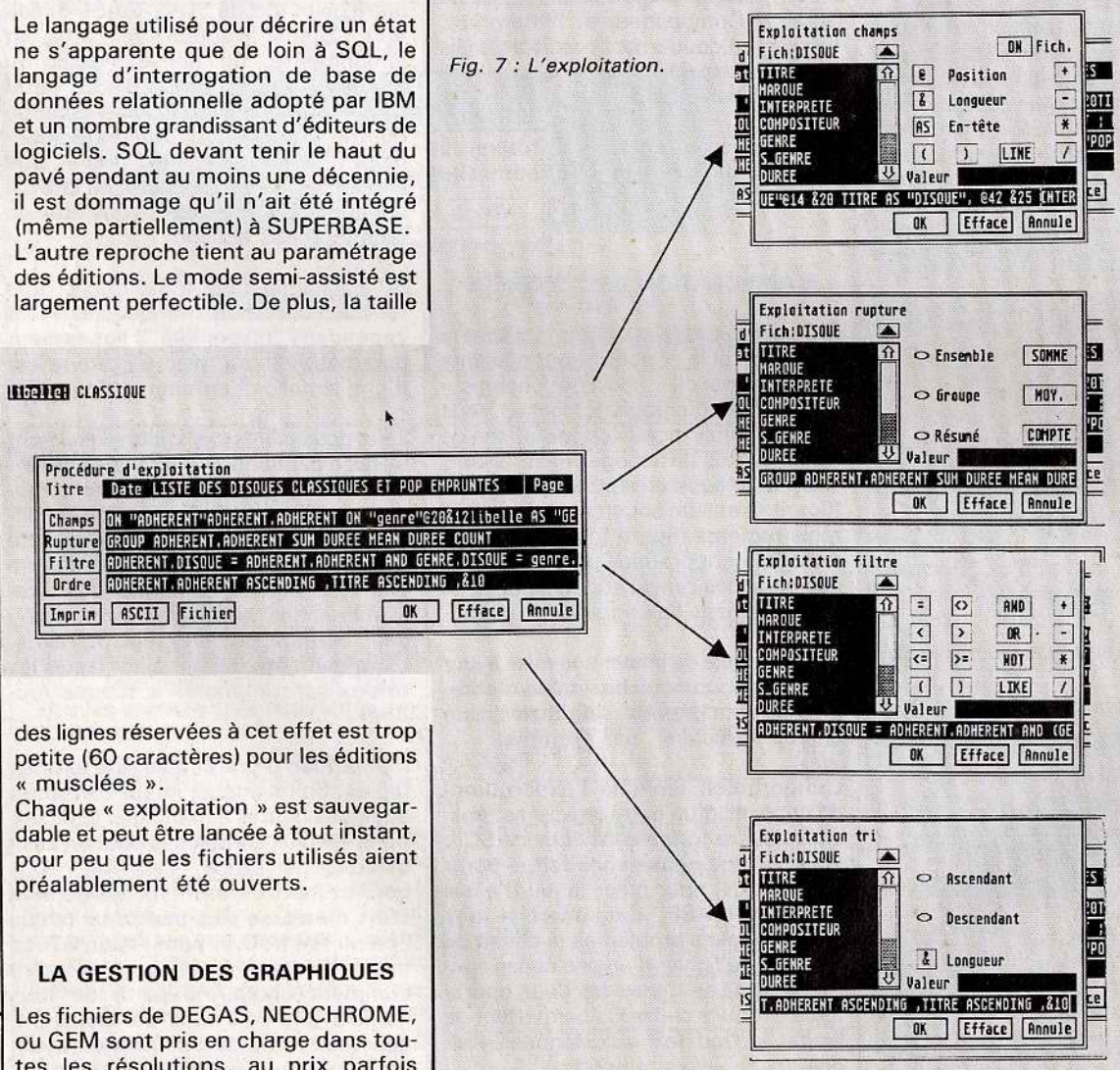
Le langage utilisé pour décrire un état ne s'apparente que de loin à SQL, le langage d'interrogation de base de données relationnelle adopté par IBM et un nombre grandissant d'éditeurs de logiciels. SQL devant tenir le haut du pavé pendant au moins une décennie, il est dommage qu'il n'ait été intégré (même partiellement) à SUPERBASE. L'autre reproche tient au paramétrage des éditions. Le mode semi-assisté est largement perfectible. De plus, la taille des lignes réservées à cet effet est trop petite (60 caractères) pour les éditions « musclées ».
Chaque « exploitation » est sauvegardable et peut être lancée à tout instant, pour peu que les fichiers utilisés aient préalablement été ouverts.

LA GESTION DES GRAPHIQUES

Les fichiers de DEGAS, NEOCHROME, ou GEM sont pris en charge dans toutes les résolutions, au prix parfois d'une certaine déformation de l'image. Les fichiers compressés de type TNY ne sont pas gérés. Pour chaque enregistrement qui contient des références externes, vous pouvez demander l'affichage des dessins correspondants. Mieux encore, SUPERBASE vous permet de réaliser des diaporamas. Vous réglez la vitesse de défilement, et au moyen des pictogrammes, vous passez en défilement avant ou arrière. L'arrêt sur image est permis, ainsi que l'avance image par image.

SUPERBASE est un suberbe outil documentaire. L'utilisation la plus évidente est l'association d'une ou plusieurs images à un enregistrement qui la décrit selon plusieurs critères : monochrome ou couleurs, type de résolution, sujet, etc. Ensuite les fonctions de recherche ou de sélection permettent la réalisation d'un show d'images (figure 8). Un architecte pourra présenter les plans de tous les appartements de 4 pièces dans une gamme de prix donnée. Un graphiste recherchera parmi une kyrielle d'images des

Fig. 7 : L'exploitation.

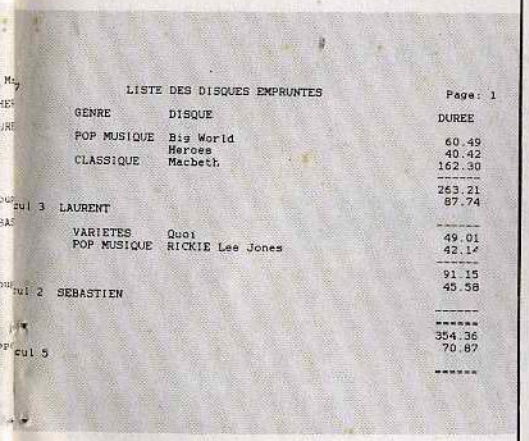


exemples de logos à présenter à un client. En outre, il sera heureux de trouver là un outil qui permet de connaître explicitement toutes les images dont il dispose sur ses disquettes et son disque dur. Là encore ce dernier, par sa capacité de stockage et sa rapidité, s'impose pour donner sa pleine mesure à SUPERBASE. La seule limitation de SUPERBASE dans ce domaine est le nombre de fichiers graphiques que peut contenir le support magnétique.

Le logiciel travaille en haute ou moyenne résolution. Quel que soit le cas, les images des trois résolutions sont affichables, avec parfois des transformations dimensionnelles (figure 9) ou des altérations de couleurs quand une conversion est nécessaire pour l'affichage dans la résolution en cours.

AU FINAL

Le véritable nom de ce programme est « Personal Superbase ». Une version plus complète, « Professionnal Superbase » proposera en plus au début du quatrième trimestre un éditeur de masque permettant, à l'exemple de DATMAT ou de LASERBASE, d'agrémenter graphiquement la présentation des enregistrements, un traitement de texte simplifié et un langage de programmation structuré permettant le développement d'applications.



LISTE DES DISQUES EMPRUNTES — Page: 1

GENRE	DISQUE	DUREE
POP MUSIQUE	Big World	60.49
	Heroes	40.42
CLASSIQUE	Macbeth	162.30
		263.21
		87.74
ul 3 LAURENT		
VARIETES	Quoi	49.01
POP MUSIQUE	RICKIE Lee Jones	42.14
		91.15
ul 2 SEBASTIEN		45.58
		354.36
cul 5		70.87

Dans un avenir plus immédiat, il serait agréable de disposer d'un gestionnaire d'imprimante (pour les accents) et d'une fonction « aide » accessible par la touche Help. Pour le reste, SUPERBASE offre un éventail suffisamment grand de possibilités (et sans bogues !) pour que nous ne fassions la fine bouche sur de petits détails. Est-il besoin de préciser que nous sommes conquis !

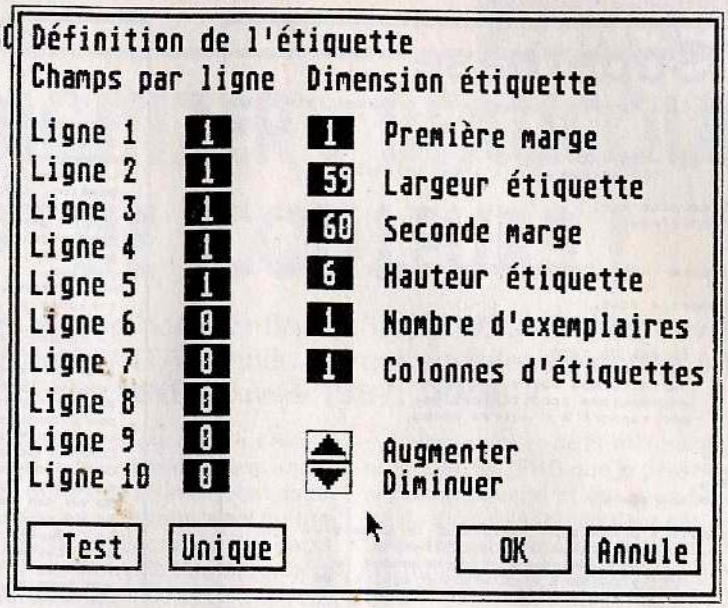


Fig. 6 : Fonction étiquette.

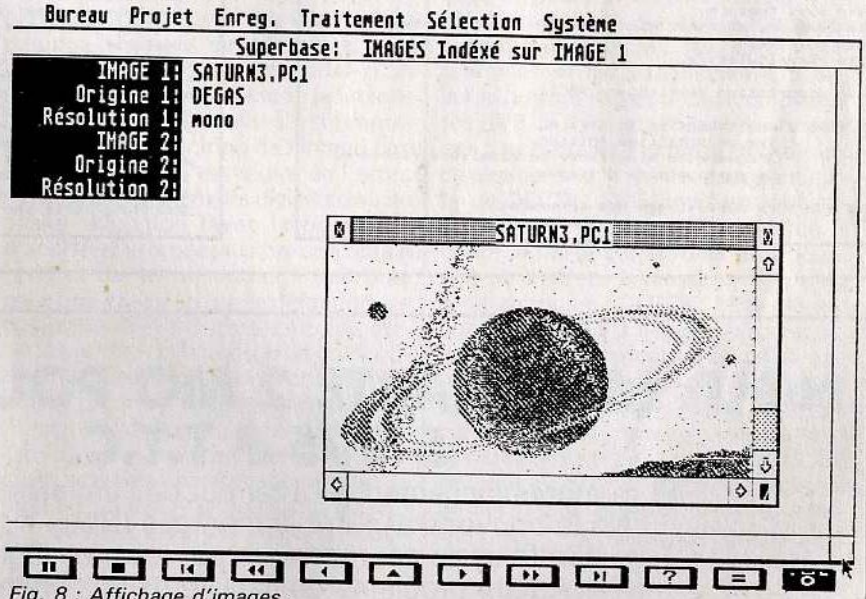


Fig. 8 : Affichage d'images.

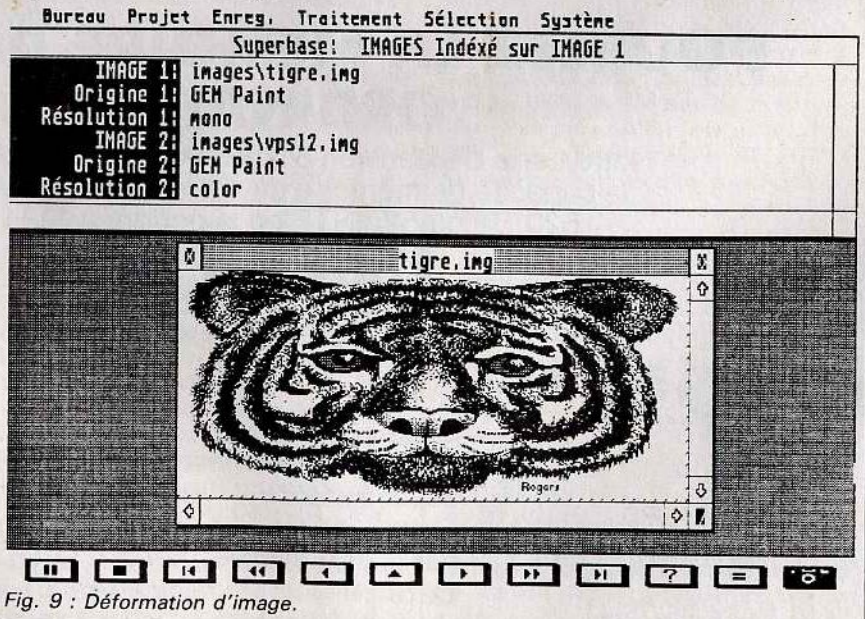


Fig. 9 : Déformation d'image.

Laurent KATZ

LECTURE RAPIDE

Superbase

Logiciel francisé de type WIMP : 1 disquette SF, 1 manuel, 950 FTTC.

Multi-fichiers.
Multi-index (999 maxi): une seule zone-clé,
clé unique pour l'index principal.

Zones : texte (255 caractères),
nombre (13 chiffres),
date,
calculée,
externe (fichier ASCII, DEGAS, NEOCHROME, GEM, EASYDRAW).

Format d'enregistrement : fixe,
modifiable à tout moment.

Contrôle de saisie : format de zone,
numéricité,
validité des dates,
expressions conditionnelles,
par rapport à d'autres zones,

Affichage : tableau,
formulaire,
registre,
image (diaporama).

Opérateurs relationnels : projection (sélection de champs),
sélection d'enregistrements,
equi-jointure (rapprochement de plusieurs fichiers sur égalité de champs).

Edition: étiquette,
liste simple,
liste avec rupture,
totalisation, moyenne, comptage d'enregistrements,
zones calculées,
liste récapitulative.

Importation et exportation de fichiers ASCII.

DES BRAVOS POUR : les contrôles de saisie,
les possibilités édition,
l'ouverture simultanée de plusieurs fichiers,
le gestionnaire d'images.

DES RESERVES SUR : le paramétrage des éditions,
l'adaptation aux imprimantes.

Solution

Cet article s'adresse à toute personne se trouvant confronté à un problème de gestion commerciale (artisans, PME, PMI et tous commerces).
Le logiciel se divise en deux parties. La première est une gestion conventionelle se subdivisant en quatre menus déroulants: Ventes, Achats, Stocks, Comptes.
VENTES permet de gérer le fichier client (la recherche se fait par un tri alphanumérique), la facturation/avoir, les bons de livraison, les paiements/escomptes, les encours et relevés de comptes.
ACHATS fonctionne de la même facon que le menu Ventes. Vous y intégrez la saisie des factures fournisseurs ce qui ventile le stock, le compte du fournisseur, le compte d'achat imputable et le compte de TVA récupérable.
STOCKS permet la saisie d'un nouvel article en tenant compte des différents prix d'achat et de vente, du colisage et des comptes comptable et fournisseur à ventiler. Il permet également l'édition d'un tarif, la gestion des stocks minima donc des produits à recommander, la rotation des articles et enfin la classification des articles par famille.
COMPTES permet la gestion comptable de votre entreprise si vos connaissances dans ce domaine sont suffisantes, sinon demandez conseil à votre comptable de prédilection. Il vous est possible de ne pas tenir compte de ce menu dans la rubrique installation et nous allons y venir.
La deuxième partie de ce logiciel se situe dans le menu utilitaires:
INSTALLATION permet le choix de configuration à adopter selon vos besoins, du 520ST ou STF pour 500 clients, 50 fournisseurs, 500 articles en stocks, jusqu'au 1040 avec disque dur pour 1000 clients et plus, le reste à l'avenant. Cela permet aussi la gestion de 256 comptes du plan comptable hors clients et fournisseurs. Vous pouvez aussi ne pas les utiliser n'exploitant ainsi votre logiciel que pour la gestion, laissant à votre comptable le dur chemin de croix qu'impose le plan comptable.
ETATS/RAPPORTS va utiliser chaque zone ou critère des quatre menus de la première partie pour vous permettre de créer des masques différents de ceux qui existent déjà. Ainsi le logiciel va pouvoir s'adapter à chaque besoin spécifique.
D'autres fonctions n'ont pas été abordées, car cela nécessiterait une explication plus approfondie. La grande facilité d'utilisation de ce logiciel en fait un outsider à moindre coût (2000 HT) dans la lutte que mènent les grands (IBM PC et compatibles) dans la conquête du marché du logiciel de gestion.
SOLUTION, édité par UPGRADE éditions.

NOUVEAU ! CARTE 2 MO POUR 520 55 F
5 995 F T.T.C.

Elle se monte facilement à l'intérieur de l'ordinateur en 1 heure.
Nous pouvons assurer le montage (Nous consulter).
Cette carte est reconnue par tous les logiciels.
Aucun problème de fiabilité n'est à craindre.

DOUBLEZ LA MEMOIRE DE VOTRE ORDINATEUR

Notre carte d'extension 512 Ko vous permet de doubler
la capacité de mémoire de votre ordinateur ATARI *
520 ST ou 520 STF en la portant à 1024 Ko !

1095 F T.T.C.

*Atari est une marque déposée.

48 rue de la Droue
GREFFIERS
78120 RAMBOUILLET
(16.1) 34.85.76.11

Nom : Prénom : ST 10
Adresse :
Code postal : Ville :
Mon ordinateur est un O 520ST O 520STF
Je commande carte(s) au prix unitaire de _____TTC
+ 40F de frais de port recommandé. Ci-joint mon réglement
par O chèque O CCP.
Date : Signature :

LE NOUVEAU DIGITIZER : BEAUCOUP, BEAUCOUP DE COULEURS !

Tout est beau, dans un digitaliseur, sauf le nom. Enfin, qu'importe, abordons le vif du sujet : le VIDEO-DIGITIZER PRO-87 de PRINT-Technik. Ce qui en français donne à peu près : « DIGITALISEUR VIDEO PROFESSIONNEL cuvée 1987, DDQS ».

On peut raisonnablement se demander ce que Print Technik pouvait encore apporter au niveau technique dans une petite boîte pas plus grosse que la précédente (le REALTIZER qui s'enfiche dans le slot d'extension ROM, alias le port cartouche de l'ATARI). La réponse est : une définition de **1024 par 512 points** pour **128 couleurs** mémorisées. Comment est-ce possible ? Eh bien essentiellement grâce à la mémoire très importante dont dispose l'Atari (uniquement le 1040, car il faut 7 bits pour coder un pixel en 128 couleurs, multiplié par le nombre de points, soit 524. 288, égale 458. 752 octets pour une seule image ! On est loin des 32000 habituels), ce qui lui permet de stocker une image **virtuelle** haute definition (jusqu'à 1024 par 512 points) et 128 nuances de gris dans sa mémoire. Une image numérisée en haute définition peut être visualisée à l'écran, mais dans ce cas elle est ramenée à la définition de l'écran (320 par 200 en basse résolution) ; par contre, ô stupeur, un zoom sur une partie de l'image sera visualisé quasiment avec la meme netteté, c'est-à-dire sans effet de pixellisation (gros carrés au lieu de petits points bien précis) ; quasiment car si le zoom est très important on observe une légère pixellisation ; ceci est également dû au fait que peu de caméras offrent une résolution de 1024 par 512 points sans atteindre un coût prohibitif. L'image zoomée peut être imprimée ou sauvegardée. La deuxième manière d'exploiter cette définition, est l'impression de l'image avec un driver d'imprimante approprié et une bonne imprimante (laser entre autres) car dès lors que le périphérique graphique utilisé offre une résolution suffisante, rien ne s'oppose à l'affichage de l'image mémorisée dans son intégralité. Et les 128 couleurs dans tout ça ?

Eh bien elles sont dans la mémoire. Sachant que le ST peut au maximum n'en afficher que 16 simultanément, on pourrait se demander à quoi elles vont bien pouvoir servir ; et là Print-Technik a fait très fort en permettant d'utiliser ces réserves de couleurs pour pouvoir modifier, à tout instant, et ce sur une image déjà digitalisée, le contraste et la brillance de l'image, ce qui s'avère à l'usage beaucoup plus rapide et précis que de renumériser une image jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant. J'ai pu constater ainsi qu'une digitalisation médiocre ou un document difficile pouvait être nettement rattrapé par le biais de cette nouvelle possibilité. On pourrait songer par exemple à se constituer des polices de caractères en en améliorant la netteté par des réglages de contraste. J'ai omis jusqu'à présent de parler d'un détail qui a son importance : la vitesse de la digitalisation. Celle-ci est proportionnelle à la définition de l'image que l'on numérise ; c'est-à-dire de l'ordre de vitesse des premiers digitaliseurs en basse résolution (avec la possibilité d'accélerer le processus par une option fast) et de 40 secondes à peu près pour une image en haute définition, ce qui implique impérativement une stabilité parfaite de la caméra et du document pendant la digitalisation (l'utilisation d'un statif est recommandée). Autrement dit, pas question de digitalisation en continu et nécessité d'un petit moniteur annexe pour faire la mise au point sur l'image (un téléviseur noir et blanc PAL-SECAM à 800 balles fera très bien l'affaire). Le contrôle de cadrage se fait par la souris, en jouant sur une réglette baptisée **WIDTH** à l'écran et on peut visualiser un histogramme permettant d'évaluer l'efficacité de la « digit » sur l'étendue du spectre analysé, option qui peut sembler peu exploitable de prime abord, mais qui s'avère très pratique pour régler finement la caméra sur l'image (réglage du diaphragme). Enfin les images dans leur format haute résolution peuvent être sauvées sur disque (prévoir de la place, si l'on ne dispose que de disquettes). On pourrait s'attendre à ce que pour ce prix (de l'ordre de 2000 francs et des brouettes) Print-Technik s'arrête là, mais non, et l'on dispose dans l'ordre (qui m'est totalement personnel), de 3 ensembles de numérisation dont DEHI. PRG qui gère la haute résolution et qui vient d'être largement détaillé, DEXP. PRG qui ne fonctionne que dans la résolution de l'écran (320x200) mais qui dispose des mêmes possibilités de réglages de contraste et de contrôle de cadrage (en fait, DEXP. PRG est une version très améliorée des digitaliseurs première manière de Print-Technik) ; et enfin DECOL. PRG que je gardais pour la bonne bouche et qui vous permettra de digitaliser en couleur par 3 digitalisations successives des composantes rouge-vert-bleu de l'image grâce à trois filtres colorés fournis avec l'appareil. Ca marche très bien... et c'est superbe pour les couleurs pastels et les effets impressionnistes ; le menu est simplifié par rapport aux autres programmes et est essentiellement axé sur le dosage respectif des composantes RVB de l'image (dosage qui nécessite une certaine dextérité, toutefois). Le pire comme le meilleur peuvent sortir de DECOL. PRG, mais en tout cas on s'amuse bien, et entre autres, il ouvre la porte à une foule de truquages et d'effets bizarroïdes. Pour les programmeurs, DECOL. PRG permet de sauvegarder chaque plan, rouge, vert ou bleu de l'image. Le dernier logiciel accompagnant l'appareil est le désormais classique TOOLBOX de manipulation d'image ; je parlerai essentiellement de l'option **REGISTER** qui peut paraître absconse mais qui est de fait très utile si l'on veut retravailler l'image avec un logiciel graphique ; en effet REGISTER vous permet de récupérer 8 couleurs sur les 16 utilisées par la digit. Comment ? Il faut d'abord se rappeler que la digitalisation se fait sur 8 niveaux de gris et que chaque nuance de gris occupe deux godets dans la palette de couleur ; deux fois plus qu'il n'est nécessaire dans beaucoup de cas, et REGISTER permet de recolorier d'un coup tous les points correspondant au deuxième godet avec la couleur du premier godet, qui est en fait la même (si vous arrivez à me suivre jusque là, vous avez largement mérité un digitaliseur à l'œil). Si l'on répète la même opération sur les 8 niveaux de gris, on récupère du coup 8 couleurs qui peuvent etre utilisées par un logiciel de dessin (ouf !).

Que dire de plus... la documentation est en anglais, les formats d'images correspondants aux principaux logiciels graphiques sont acceptés, plus un format point correspondant à la mémoire d'écran sans la palette.
Que demande le peuple ? La même chose mais plus rapide.

Page manquante

Page manquante

Courrier des lecteurs

Nous ne pouvons pas répondre à vos questions sur les imprimantes. Il faut réaliser qu'il en existe des centaines et des centaines, aucune n'étant tout à fait compatible avec les autres... Certaines sont importées à la petite semaine, il n'y a pas d'importateur officiel, pas de moyen de se procurer les spécifs techniques. Et quand on les a, elles s'avèrent complètement fausses ou incomplètes. Le seul moyen de résoudre ce genre de problèmes est de s'armer de patience et d'un oscillo. Or, nous sommes non-violents et refusons de nous armer, ne serait-ce que de patience. Adressez-vous à votre revendeur ! Idem pour les adresses de clubs : nous ne les connaissons que lorsqu'ils nous informent de leur existence, mais il nous est pour l'instant impossible de tenir un fichier à jour. Signalons tout de même que nous allons mettre en place sur le serveur ST Mag (3615, code SM1*STMAG) une rubrique qui vous permettra non seulement d'avoir la liste de ces clubs, mais aussi de dialoguer avec eux (par exemple, pour avoir leurs conditions d'adhésion).

Comment faire un fichier « Desktop. Inf » permettant de lancer un programme sans passer par le bureau ? Dans le programme que j'ai développé, il est impossible de faire disparaître le panneau de contrôle, après initialisation, en cliquant surle bouton en haut à gauche : comment peut-on remédier à cet inconvénient ? Quelle est la taille de Ram occupée par l'interpréteur GfA-Basic ? En chargeant la disquette d'origine, sans desktop ni accessoires, l'instruction PRINT FRE(0) affiche 285908 octets libres. En comptant les 32 Ko de l'écran, il devrait rester normalement 434176 octets, étant donné que le logiciel n'est sensé occuper que 56 Ko de Ram ? Quand les logiciels Borland seront-ils disponibles sur Atari ? Quel est le meilleur émulateur CP/M disponible et quels sont les logiciels qu'il permet d'utiliser ?

Dominique Labbé, Dinan.

Pour lancer un programme automatiquement, il suffit de créer un dossier nommé « AUTO » (tout court) et de placer le programme dedans. Mais comme vous travaillez apparement sous GfA, vous aller sûrement avoir un problème, car lors du lancement du programme en Auto, le Gem n'est pas initialisé. Les boîtes d'alerte ne sont pas implantées, les couleurs ne répondent pas... Seule solution : attendre la sortie de « GfA Starter » qui pallie cet inconvénient.
Le panneau de contrôle, c'est à vous de gérer le rafraîchissement. C'est-à-dire qu'après chaque opération effectuée par votre programme, il faut sauver l'écran par SGET ECRAN$. Il faut ensuite, à chaque fois qu'on peut, aller vérifier si un accessoire a été appelé. Alors là, impossible de vous détailler le moyen d'y parvenir : ça prendrait 4 pages. Il faut simplement appeler la fonction EVENT-MULTI avec un timer assez court et lire l'EVENT-MESAG. Si effectivement un accessoire a été appelé, alors il faut rétablir l'écran par SPUT ECRAN$.
La mémoire libre ? Réfléchissez. Votre programme, s'il occupe 1 Ko dans la mémoire, va en occuper bien plus lorsqu'il tournera, car il doit gérer des variables. C'est pareil pour le GfA Basic, il a DEUX écrans (l'éditeur et l'écran de travail), plus des variables. Et n'oubliez pas que Gem est un programme aussi, bien qu'il soit en Rom. Et lui aussi a besoin d'espace de travail, ne serait-ce que pour sauver l'écran avant d'afficher une boîte d'alerte.
Les logiciels Borland, pour l'instant, ce n'est pas prévu. Mais rassurez-vous, vous serez les premiers informés lorsqu'une décision sera prise en ce sens.
Le seul bon émulateur CP/M est un émulateur CP/M mort. Ah ah. Non, le meilleur, c'est l'émulateur CP/M de Softdesign Munich, qui est en freeware et qui permet de faire tourner pratiquement tout mais très lentement. Dernière version en date : la 0. 8.

Je voudrais changer mon drive simple face intégré en double face. Peut-on trouver des mécaniques double face ? Ou y a-t-il moyen de ne changer que les pièces qui diffèrent entre le modèle simple face et le modèle double face ? J'aimerais aussi améliorer l'esthétique et je voudrais savoir si il existe des coques vides de ST ?

Yann Ricquebourg, Quimperlé.

Au secours ! Au fou ! Malheureux, n'essayez jamais ça. Non, il n'y a pas de mécaniques dans le commerce, et c'est une bonne chose : on ne manipule pas le contenu d'un drive comme si c'était un delco ! Quand à ne changer que les pièces, vous pourrez dès que vous aurez acquis la bécane qui permet d'aligner les deux têtes : elle fait 50 mètres de long et elle vaut très, très cher. Quand aux coques, non, ça n'existe pas. Mais vous pouvez toujours faire comme Jeff Minter qui a peint entièrement son ST, moitié à la bombe, moitié au pinceau fin. Un chef d'œuvre du pop art psychédélique.

Les codes midi exclusifs pour Casio CZ sont difficiles à obtenir : ni le fabricant ni le revendeur n'ont pu me les fournir... En parlerez-vous dans un prochain numéro ?

Jean-Pierre Chevallet, Voiron.

Nous n'avions pas pensé à cette rubrique, mais nous allons l'envisager très sérieusement. Pour Casio, ça va être très dur, car comme vous le signalez, ces codes ne sont disponibles nulle part. Il existe cependant un bouquin anglais nommé « Inside CZ world » susceptible de contenir ces informations, mais il faut vous payer un voyage à Londres ! Ceci dit, il existe déjà un logiciel de registation pour la série CZ : CZ-Androïd.

J'hésite entre ST et PC. La raison : le TOS semble être très lent, ce qui gâche l'avantage du 16/32 bits. D'autre part, quelle est la définition graphique sur un SM1224 ? Peut-on étendre la mémoire d'un 1040 STF à 16 Mo ? Quel est l'intérêt pratique d'un modem Digitelec par rapport à Emulcom plus Minitel ? Que signifient Eprom et brûleur d'Eproms ?

JP De Leeck, Ennery.

*Dites donc, vous avez tous décidé de poser 127 questions par lettre ! Bon, le Tos est lent, certes, par rapport à ce qu'il aurait pu être si les programmeurs de Digital Research n'avaient pas vaguement tenté de le rendre plus ou moins compatible MSDos. Ceci, c'est quand même plus rapide que le Dos PC, et ça n'affecte que les accès disquette, pas le fonctionnement de la machine. La résolution graphique en monochrome est de 640*400. Oui, on peut étendre un 1040 STF à 16 Mo, mais c'est très difficile et aussi très cher : il faut rajouter deux MMU et un paquet de Ram. Un modem est beaucoup plus performant qu'un simple minitel, car il peut travailler en plusieurs vitesses de transmission. Ceci dit, par certaines astuces, on peut faire du 1200/1200 avec un minitel : ça reste le modem le moins cher du monde, puisqu'il est gratuit. Une Eprom, c'est une espèce*

Chers petits lecteurs adorés, nous allons vous faire de la peine. On ne peut pas répondre à tout votre courrier ! Vous êtes trop nombreux, vous écrivez trop et vous posez trop de questions. Non, ne pleurez pas. Nous agrandissons la place octroyée au courrier des lecteurs et nous continuerons à répondre aux questions qui reviennent le plus souvent. Ne nous en veuillez pas si nous ne pouvons assurer ce service personnellement, et par pitié, ne joignez pas de timbres, ça nous fend le cœur de vous décevoir.

de Rom que vous pouvez programmer vous-même au moyen d'un brûleur d'Eprom, puis effacer, reprogrammer, etc. C'est pratique pour faire des cartouches, par exemple.

... Quelle ne fut pas ma stupeur en constatant que NEO affiche plus de 16 couleurs à l'écran. J'ai essayé d'en faire autant (voir listing ci-joint) en changeant à chaque interruption HBL la palette de couleurs. Résultat : c'est instable, les couleurs sautent... Que faire ?

M. Bernier, Elancourt.

Dites donc, vous imaginez quand même pas que vous pouvez faire un grand jeu d'aventure épique pendant une seule HBL, non ? Votre listing est long comme le carême ! Ne changez pas la palette, changez seulement l'adresse, et démerdez-vous pour que ça se passe en moins de 60 micro-secondes, vous verrez que ça résoud tout...

Y-a-t-il dans la boutique de Pressimage une disquette qui explique comment faire des scrollings, des sprites... Peut-on transformer des. PRG en. ACC ? Avec le GfA, quand on compile, la souris disparaît, même avec un Showm. Help !

Moïse Dancoisne, Lille.

Oui : « Faire un jeu en GfA » explique toutes les routines nécessaires de scrolling, etc. Il y a aussi le deuxième volume des routines pratiques : « Librairie GfA 2 ». Dans l'état actuel des choses, on ne peut pas faire d'accessoires avec le GfA. Mais certaines sources prétendent que ce sera une option du compilateur 2. 0. Le problème de la souris va peut-être être résolu avec le 1. 80 qui vient de sortir.

Pour avoir la solution de Borrowed Time, il faudra attendre plus de 5 mois. Ne pourriez-vous pas agrandir un peu la rubrique ? Pourquoi les jeux sur ST prennent-ils plus de place que sur les autres machines ?

David (?).

Le pauvre aventurier va devenir de plus en plus fou, si on le fait bosser encore plus ! Rendez-vous compte qu'il joue à tout ! Mais si vous lui envoyiez vos propres solutions, ça l'aiderait peut-être et nous pourrions consacrer plus de place à cette rubrique... D'autre part, préférez-vous les solutions complètes ou seulement des indications qui ne dévoilent pas trop la solution ?
D'autre part, si les jeux prennent plus de place sur ST que sur les autres machines, c'est que les versions sont plus élaborées : graphismes plus fouillés, options en plus, etc.

Vous serait-il possible d'effectuer une comparaison entre les ST et les mégas ST ? Quel intérêt au niveau de l'évolution des matériels ?

J. L. Laurent, Dijon.

Oui, voici un banc d'essai complet : les Mégas ST ont plus de Ram et un blitter qui accélère les opérations graphiques utilisant la LINE A. Leur look a été un peu modifié : le clavier est séparé et l'unité centrale fait très chicos. Il y a un bus d'extension à l'arrière. Le reste est strictement identique. Fin du banc d'essai.

Pour ceux qui ont toujours le compilateur GfA 1. 00, il existe un moyen de passer outre le problème du setcolor lors de la compilation : il suffit de faire, au lieu de setcolor C, R, V, B, setcolor C, R*256+V*16+B.

Lionel Stempfel, Marseille.

Merci.

La mémoire vidéo du ST est de 32 Ko et peut être étendue à 64 Ko par programmation, ce qui donne des graphismes de 320*200 en 256 couleurs. D'ailleurs, des logiciels comme The Pawn utilisent cette possibilité d'extension. Pourquoi Atari ne s'en vante-t-il pas toujours ? Comment fait-on ?

Philippe Douillard, Generac.

Non, la mémoire vidéo ne peut en aucun cas être étendue à 64 Ko. Voici le principe général du changement de résolution et de palette. Dans votre moniteur, il y a un « canon » qui envoie un petit point lumineux balayer tout l'écran 50 fois par seconde (70 fois pour un moniteur monochrome). C'est de là que vient l'appelation 50 Hz : aux Etats-Unis, les moniteurs sont en 60 Hz, ce qui signifie que le canon balaye l'écran (coumme la femme de ménach) 60 fois par seconde. Et comme à chaque balayage il ne dessine qu'une ligne sur deux, on obtient du 25 images/secondes, comme un film vidéo normal. Bon. A chaque fois que le canon dessine une ligne, il va d'abord voir quelle est la palette de couleurs utilisée, puis la résolution dans laquelle on se trouve. Si à chaque ligne on lui donne une adresse de palette différente et une résolution différente, il va s'adapter. Mais on ne peut toujours pas avoir plus de 16 couleurs par ligne, et la mémoire reste à 32 Ko. Quant à le faire, c'est très simple : il suffit d'apprendre le langage machine, de devenir très bon et après, de se débrouiller tout seul. D'autres questions ?

J'ai acheté Flight Simulator II qui ne tourne pas sur mon Atari. Est-ce à cause du Tos en Ram ?

J. P. Lambert, Vittel.

Oui.

pour pouvoir les incorporer dans 1st Word, par exemple ? Et l'inverse ? Ou peut-on trouver en France des extensions Ram pour 1040 ? Une tablette graphique ? Un stylo optique ?

J. P. Geneix, Oudon.

Question n°1 : il faut utiliser SNAPSHOT. ACC. N°2 : il faut utiliser SNAPSHOT. PRG. Les extensions se trouvent dans les magasins d'informatique, ainsi que les tablettes graphiques. Aucun stylo optique n'existe pour l'instant (quelle utilité, puisqu'il y justement des tablettes graphiques et une souris ?).

(...) Nasa, chez qui j'ai acheté mon appareil, maintenant en panne, me dit qu'ils ne reçoivent plus de pièces détachées d'Atari. Se pourrait-il qu'Atari France soit en faillite et en passe d'être racheté par Atari Allemagne ?

P. Bizet, Castillon.

Non, quand même pas. Les délais de livraison n'excèdent généralement pas un mois au plus.

Est-il possible de charger une musique conçue avec Music Studio d'Activision ?

B. Fau-Virally, St Germain.

Certainement, mais nous ne possédons pas pour l'instant le logiciel permettant de le faire. Si quelqu'un se sent le courage de s'y atteler, il serait le bienvenu. Attention : les chansons devront être récupérables en C et en GfA, au moins. Le programme sera vendu à la boutique de Pressimage, et vu le nombre de demandes, ça sera un hit !

A quand un peu plus de hard sur ST Mag ?

Michel Jolivet, Vaulx en Velin.

Dès le mois prochain, nous commençons une rubrique sur les interfaces, les bidouilles, les montages... Vous pouvez commencer à nous envoyer dès maintenant vos schémas. Le meilleur schéma du mois gagnera quatre logiciels au choix de la boutique de Pressimage. Mais par pitié, faites quelque chose de CLAIR et LISIBLE !

Je n'ai pas de TOS en Rom. Où me le procurer ?

Emile Yon de Gean.

L'évaluation d'un programme se fait sur deux critères : le thème général, et la réalisation. Quand vous nous envoyez une lettre nous disant : « j'ai fait un programme qui fait ci et ça, êtes-vous intéressé ? », dans la plupart des cas, la réponse est oui. Mais reste à évaluer la qualité technique, et là, il faut que vous nous envoyiez le programme. Alors économisez une étape, envoyez-le directement !

Je suis en train d'étudier un digitaliseur d'images et j'aurais besoin de trois interruptions externes. Or, je n'ai rien trouvé dans mes docs. Pouvez-vous m'aider ?

Joël Villeneuve, Mérignac.

Des interruptions externes ? Pour quoi faire ? (le mois prochain : la suite de la correspondance entre J. V. et ST Mag).

Comment peut-on modifier des images Neo ou Degas pour les mettre au format Gem,

Bon, assez rigolé. Trop d'entre vous n'arrivent pas à s'en procurer. C'est un peu normal : il n'y en a plus. Pour vous rendre service, nous en mettons dès ce mois-ci à la boutique de Pressimage. Ce ne sont pas des Roms mais des Eproms que nous fabriquons nous-mêmes, d'où le prix : 395 francs. Ca va résoudre une bonne partie de vos problèmes. Sachez tout de même que lorsque les Roms avec blitter sortiront, au lieu de racheter un nouveau jeu, vous pourrez simplement reprogrammer le vôtre.

GRANDE BRADERIE D'ETE

DU 16 au 20 JUIN 1987

Pour tous les fanatiques de la série ATARI
400 / 800 / 600XL / 800XL / 1200XL / 65XE / 130XE

Des unités centrales (400,800,800XL,130XE) à des prix fous fous fous !
Des périphériques (lecteurs de cassettes, de disquettes, imprimantes)
Des centaines de logiciels

Retenez bien la date. Du 15 au 20 Juin, MICRO VIDEO brade TOUS les articles de son stock ATARI 8 bits.

Matériel à partir de 150 francs
Logiciel à partir de 15 francs

MICRO VIDEO

8 rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

HARD COPIER

L'ULTIME SYSTEME DE BACK-UP

- Quand vous achetez un nouvel ordinateur, la première chose que l'on vous conseille de manière impérative est de faire une copie de protection de vos logiciels.
- En effet, poussière, chaleur, humidité et champs magnétiques divers peuvent les détériorer. Le lecteur de disque peut mal fonctionner, et vous pouvez vous-même faire une fausse maneuvre.
- Aussi, devez vous constater avec surprise que 9 logiciels que vous achetez sur 10 ne peuvent être copiés.

HAPPY TECHNOLOGY FRANCE a mis au point pour vous un système de copie de protection d'une puissance inégalée.

Le HARD COPIER est une cartouche que vous installez dans le port cartouche du ST. A la différence des copieurs sur disquettes, il copie VIRTUELLEMENT TOUS les logiciels du ST parus à ce jour. Si dans le futur, un ou plusieurs logiciels ne pouvait pas être copiés par le HARD COPIER des mises à jour seront proposées aux possesseurs du HARD COPIER.

VOUS POUVEZ L'ESSAYER SANS RISQUES.

S'il ne correspondait pas à ce que nous annoncons, vous avez 15 jours après réception pour nous le renvoyer dans sa boîte d'origine. Il vous sera INTEGRALEMENT remboursé.

Nouveau ! Avec la nouvelle version 1.9 du logiciel accompagnant le HARD COPIER, il est possible d'utiliser le copieur avec les lecteurs intégrés des ATARI 520 et 1040 STF. Il n'est donc plus nécessaire de posséder un lecteur externe pour pouvoir l'utiliser. Par contre l'adaptateur pour les lecteurs CUMANA est actuellement indisponible.

PROMOTION AVRIL 1987:
Pour toute commande passée avant le 30 AVRIL, vous béneficiez d'une remise de 10 %
HARD COPIER Version 1.9 1755 Francs TTC.

(Le produit contient une cartouche, une disquette et une notice d'emploi. Il n'y a rien à souder, rien à modifier. La mise en route est immédiate).

AVERTISSEMENT : La puissance du HARD COPIEUR peut le faire employer à des fins autres que des copies de sécurité. Rappelons que pour des logiciels protégés par un copyright la loi n'autorise les copies qu'à l'usage personnel de celui qui a acheté le logiciel.

COMMANDES A ENVOYER A HAPPY TECHNOLOGY FRANCE 37 rue des Mathurins 75008 PARIS

Il est impossible de citer toutes les réactions qu'a suscité l'article de Dominique Laurent du dernier numéro. Voici, en vrac, les points principaux qui sont revenus le plus souvent dans votre courrier.

L'échantillon significatif dont parle Dominique Laurent semble très contesté. Certains lecteurs ont fait leur propre sondage sur un échantillon « réduit » et sont arrivés à la conclusion que les possesseurs de ST avaient plusieurs dizaines de logiciels originaux. Qui croire ? D'autres nous signalent que les listes de 700 logiciels sont un peu ridicules : ils ne répondent pas à moins de 2000 titres. Les compétences mêmes de Dominique Laurent sont largement mises en cause : « Il ne devrait pas parler de bogues, pas lui », « Il veut aller travailler sur d'autres machines ? Avec plaisir ! », « Il a déjà la chance de faire un boulot qui lui plaît (du moins on l'espère pour lui, vu ses horaires), il voudrait en plus être une star reconnue et richissime ? », « 80000 lignes en quinze mois de travail à 15 heures par jour 7 jours par semaine, ça fait 11 lignes à l'heure. Il devrait faire autre chose », « Bien sûr que Les chiffres et les Lettres a été piraté : qui en aurait voulu, à ce prix-là ? ».

« Une question simple : un budget moyen n'autorise pas l'achat de plus de deux ou trois jeux par mois, et encore. Au prix de 300 ou 400 francs le jeu, il faut pouvoir suivre. Donc, estimez-vous honnêtement possible de se servir d'un ordinateur tel que le ST de façon quotidienne pour ses loisirs avec en tout et pour tout 3 jeux ? »

« J'ai de nombreux contacts avec les étudiants, et ce n'est pas eux qui disposent le plus d'argent. Leur équation : achat d'un programme égale prix de 20 à 50 disquettes vierges, d'où 20 à 50 programmes piratés, d'où bénéfice. Je ne suis pas étudiant mais je comprends leur raisonnement. »

« Ce mois-ci, je voudrais m'acheter Xevious, Star Trek, Gauntlet, Arkanoïd, Typhoon et Goldrunner, tous d'excellents jeux dignes de figurer dans une logithèque digne de ce nom. Dominique Laurent pourrait-il me prêter 2000 balles remboursables en 5 ans ? »

« La plupart des possesseurs de programmes pirates ne les auraient de toutes façons pas achetés, car ils sont trop chers et bien souvent pas assez bons. »

« J'ai moi-même piraté des logiciels. Ca m'a permis de pouvoir les juger : j'ai finalement acheté Calcomat, qui me semblait le plus apte à répondre à mes besoins. C'est une méthode plus efficace que le test dans le magasin, souvent trop rapide et bâclé. »

« 80% des acteurs sont au chômage. Pourquoi 80% des programmeurs ne le seraient-ils pas ? »

« Vous remarquez avec dédain que le piratage fait marcher le commerce, j'aurais plutôt tendance à le remarquer avec admiration. »

Ajoutons que l'analyse de Dominique Laurent pêche sur quelques points. Il semble impossible d'empêcher les utilisateurs de copier des logiciels : ils le font déjà avec des cassettes audio ou vidéo. Mais jusqu'à présent, ça n'a tué ni le cinéma, ni l'industrie du disque. Et il ne faut peut-être pas tant s'étonner sur la croissance du nombre de pirates : elle va de pair avec le nombre de machines vendues et par voie de conséquence, de programmes vendus. Le pourcentage de programmes piratés et achetés reste toujours strictement le même.

Plusieurs lecteurs ont évoqué l'éventualité d'instaurer une taxe sur les disquettes vierges. Qu'en pensez-vous ?

CLUBS !

Merci, merci ! Bravo ! Encore ! Il existe apparement une grande quantité de clubs ST en France, tous aussi dynamiques les uns que les autres (surtout les autres), puisqu'ils nous écrivent pour signaler leur existence.

Le Président du Club Informatique Micros-Data (ça fait CIMD, c'est pas très prononçable), Monsieur Fourvel, nous signale qu'en deux ans, il a monté quatre ateliers : Informatique (apprentissage des langages), Electronique (apprentissage des composants, réalisation d'interfaces...), Robotique (robotique) et Télématique (télématique). Il recherche pour la création d'un atelier Musique (qui fera très probablement de la musique, à mon avis) des musicos et des informateux parfaitement bilingues midi-français. Vous pouvez le contacter à : Club Informatique Micros-Data, 5 Av. Joseph Claussat, 63400 Chamalières.

Un club Belge ? Allons-y. EMC Atari ST, Rue des Bas-Sarts 10, B-4100 Seraing (Belgium), dirigé par Christian Pœls, organise des réunions hebdomadaires à Liège tous les vendredis à 20 heures (Place St Paul 2, 4000 Liège), à Bruxelles tous les mardis à 20 heures (Le Manoir, rue des deux maisons 50, 1140 Evère) et à Bastogne tous les samedis à 19 heures 02 (Avenue du Roi Baudoin 15, 6650 Bastogne). Ils éditent aussi un bulletin trimestriel, possèdent une logithèque du domaine public et un serveur. La cotisation va de 1000 francs belges à 1700 francs, toujours belges, par an, selon les services souhaités. Ils sont déjà une centaine (imaginez que la Chine soit un club et qu'on leur fasse payer une cotisation. 800 milliards de francs belges !) et sont prêts à aider tous ceux qui voudraient créer des clubs en Belgique et même en France. En passant, je ne savais pas qu'en Belgique, les numéros se mettent après le nom de la rue.

Et finalement, L'AAMITT (Association de... Ah ben je sais pas) vous propose ses deux serveurs au (16) 93 08 28 44 ou au (16) 93 98 12 21.

N'hésitez pas à nous communiquer les coordonnées de votre club si vous en avez créé un : nous nous ferons un plaisir d'en faire l'écho dans ces colonnes.

LE SERVEUR ST MAG EST
AU 3615 CODE SM1*STMAG
A TRES BIENTOT EN DIRECT !

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Avenue de Villiers 75017 Paris Tel 47 66 11 77 M° Pereire Bus83
Ouvert de 10h à 20h du Mardi au Samedi, Lundi 14h à 19h, Dimanche 14h à 18h
CONSULTER NOUS 24h/24h en composant 36 15 Puis RIO sur votre minitel

OFFRE ATARI 1040STF BUREAUTIQUE
1040 STF (1Méga Ram Drive 1Méga) avec Moniteur Monochr ou Coul haute résolution.
souris+ Tos en Rom, Basic Memsoft, Basic, Logo, Logiciel de Création graphique, Traitement de Texte, Tableur, Gestion de Fichiers, Accessoires de Bureau, Manuels.
Monochrome : 7 990 Frs
Version Couleur: 9 490 Frs
Nous consulter pour achats groupés

520 STF + Souris+ Logiciels+ Péritel	3990Frs
520 STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels	4990Frs
520 STFC + Couleur + Souris+ Logiciels	6490Frs
1040STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels	6990Frs
1040STFC + Couleur + Souris+ Logiciels	8490Frs
SC1224 (Moniteur couleur ATARI)	2990Frs
SM 125 (Moniteur Monochrome Hte résol)	1690Frs
SH 204 (Disque dur 20 M°)	4990Frs
SMM 804 (Imprimante Matricielle)	1990Frs
SF 354 (Drive 3,5 500K)	1490Frs
SF 314 (Drive 3,5 1 M°)	1990Frs
Lecteur Cumana 3,5 1 Méga	1690Frs
Lecteur Cumana 5,25 1 Méga	2590Frs

ET LES JEUX DANS TOUT CA, BRANCHEZ VOTRE MINITEL ET TAPEZ 36 15 puis RIO

QUELQUES UTILITAIRES POUR ST

CALCOMAT+ (Tableur avec fonctions Graphiques)	750Frs
SUPERBASE (Base de données relationnelle)	990Frs
DBMAN (DBASE III Fichiers PC récupérables)	1590Frs
PUBLISHING PARTNER (Utilisé pour nos pubs)	1790Frs
SOLUTION (Gestion Commerciale intégrale)	2000 HT
VIP sous GEM (Lotus 1 2 3)	1890Frs
Basic GFA + Compilateur GFA	950Frs

PROMOTION ETE 87
520 STF + 2éme Lecteur 500k
+ Traitement de texte
+ Gestion de Fichiers
4990 Frs

ATARI ATARI ATARI

Pour tout achat d'une configuraton Bureautique ou Scientifique, Nous vous offrons une demi journée de formation ou 1000Frs de Softs

TONIC TILE	STAR TREK
DEFENDER CROWN	ST REPLAY
US FOOTBALL	DIGI DRUM
HARD BALL	ORBITER
BARBARIAN	LAST NINJA
GAUNTLET	ARKANOID
GOLD RUNNER	AIR BALL

300 TITRES DISPONIBLES, NOUS CONSULTER

Bon à découper et à renvoyer à ELECTRON 117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Livraison en 48 Heures dans la limite des stocks disponibles.

Qté	Désignation	Prix

Port Logiciel : 25 Frs. Machine : 50 Frs. CRBT : + 30 Frs.

Appeler nous au

47 66 11 77

Nom Prénom
Adresse :
Ville: CP:
Tél : Ord. ?

ARKANOID : LE MUR DE BRIQUES REVISITÉ

C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LES MEILLEURES SOUPES

Jeu d'arcade
Edité par Imagine
Environ 150 francs

Je me rappelle du bulletin scolaire qui m'a décidé à abandonner définitivement les cours. Une prof avait inscrit : « A été aperçu au lycée pendant les heures de café ». Effectivement, les six derniers mois de ma scolarité ont plus été consacrés à l'étude par la pratique de Break-Out qu'aux charmes pervers de la trigonométrie. J'ai des excuses : c'était le premier jeu vidéo. Le tout premier, avant les consoles, avant le clown et les ballons, avant Pac-Man, avant tout. C'est drôle ; quand des grand-mères disent qu'elles ont connu l'époque où il n'y avait pas de télé, on se dit : « Pfou ! qu'est-ce qu'elles doivent être vieilles ! » Et moi, j'ai connu l'époque où il n'y avait pas de jeux vidéos du tout. Et j'ai 24 ans, hein, je suis pas un diplodocus !

... le 12...

Quoiqu'il en soit, j'ai découvert le Break-Out en 75 comme des millions d'autres gens. On organisait des concours, des tournois, le perdant payait sa tournée, on insultait la machine qu'on accusait de tricher... Et un jour est apparu Space Invaders. Puis Pac-Man. Alors là, enfoncé, le casse-briques. Oublié. Et on n'en a plus entendu parler.

Et puis voilà qu'il y a deux semaines, qu'est-ce qu'il tombe-t-il sur mon bureau en acajou massif (ceux qui ont répondu « un casse-briques » ont gagné) ? Un casse-briques (vous voyez ?). Et, lamentable, je me suis pensé : « Jamais ils vont nous lâcher avec leurs vieilleries sorties des placards ? » Et j'ai essayé le jeu.

Deux semaines plus tard (donc, maintenant, vu de mon côté), j'émerge : je suis monté jusqu'au 14e tableau, je suis crevé, je suis mort 127 millions de fois, j'ai insulté la machine parce qu'elle trichait et j'en ai même oublié de manger. Attention, danger.

... le 17...

Dans Arkanoïd, les briques sont en relief. La raquette ressemble à un vaisseau spatial et la balle ressemble à une balle. La fluidité des mouvements est proprement exceptionnelle. Mais s'il ne s'agissait que de renvoyer la balle !

Certaines briques - les argentées - doivent être touchées plusieurs fois avant d'être détruites. Et les dorées ne peuvent pas l'être quoiqu'il arrive. Croyez-moi, ça complique. Mais ce n'est pas tout !

De temps en temps, en frappant une brique (ni argentée ni dorée), une gélule tombe. Si vous l'attrapez, elle modifie le jeu. Il en existe sept sortes :

- Les bleues marquées D (double). Elles transforment la balle en trois balles différentes. Souvent dangereux, car à vouloir toutes les rattraper, on les perd toutes.

- Les bleues marques E (enlarged). Elles agrandissent sensiblement la raquette.

- Les jaunes marquées S (slow). Elles ralentissent la balle (car plus elle rebondit, plus elle accélère).

- Les vertes marquées C (clutch ? Crisp ?). Elles permettent à la balle de rester collée à la raquette quand elles se touchent. Très pratique pour viser.

- Les rouges marquées L (laser). Extrêmement intéressantes : elles transforment la raquette en vaisseau spatial qui peut tirer à l'aide du bouton de la souris. On dégomme les briques à une vitesse supersonique.

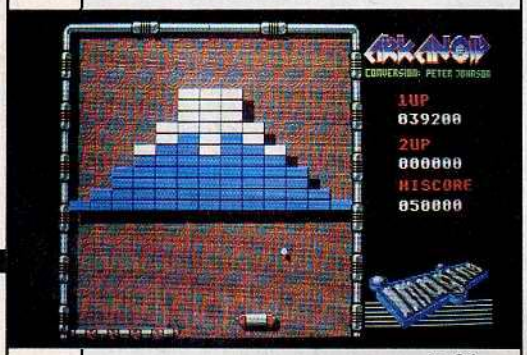
- Les grises marquées P (plus ?). Elles donnent une vie. Sautez dessus !

Et voici le dernier: le 33!

Il y a deux types de jeux : les jeux de réflexion, qui comme leur nom l'indique, impliquent une certaine forme de réflexion, et les jeux de réflexe, autrement appelés « jeux de baston », qui n'impliquent rien sinon une forte propension à générer de l'adrénaline au bon moment. Les premiers développent l'intelligence, la mémoire, le sens de la logique et de la déduction. Les seconds ne développent rien du tout. Ce sont les meilleurs.

Arkanoïd, donc (car c'est son nom) n'est qu'un vulgaire casse-briques. Pour ceux qui avaient moins de dix ans en 75, rappelons ce qu'est un casse-briques : un mur constitué de petits blocs rectangulaires (figurant des briques) est en haut de l'écran ; en bas, un bloc rectangulaire est sensé représenter une raquette, et entre les deux, un bloc carré, figurant une balle, rebondit entre les deux. Ca, c'est la première version.

- Et finalement, les roses et jaunes marquées B (beam). Elles ouvrent une petite porte sur le côté du terrain de jeu qui permet de passer au tableau suivant. Une aubaine, rare malheureusement.
Chaque gélule attrapée annule l'effet de la précédente, ce qui complique singulièrement le jeu.
La raquette est gérée avec la souris, et franchement, on se demande pourquoi personne n'y a pensé avant : qu'est-ce que c'est pratique ! Les mouvements deviennent extrêmement naturels (prenez garde toutefois à ne pas la casser, car on a tendance à l'envoyer valdinguer quand on perd).
Au fait : ce jeu existe depuis quelques temps en arcade. Pour vous donner une idée, c'est exactement le même, en plus fluide et avec deux ou trois couleurs en plus. Certainement la meilleure adaptation arcade-micro à ce jour. En exclusivité, vous avez droit aux photos des tableaux les plus difficiles (et pas simplement du troisième, comme nos collègues). Elles ont été réalisées grâce à Ark-Ed.
En tous cas, côté baston, c'est certainement le meilleur jeu du mois.



... le 21...

... le 23...

... et le 31.

SILICON DREAMS

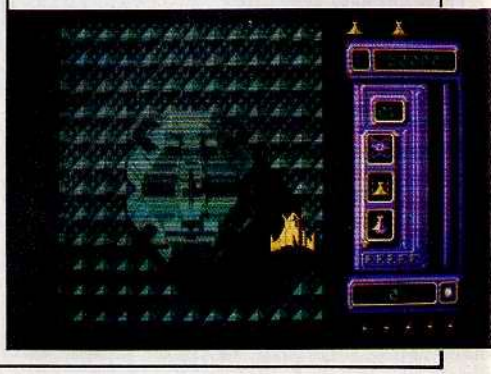
Jeu d'aventure
Edité par RAINBIRD
Environ 220 francs

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive dans la science-fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais qui peuvent être joués de façon indépendante.
La première aventure, Snowball, a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation car le vaisseau colonisateur vous transportant, et deux millions de passagers avec vous (heureusement qu'on ne paye pas les figurants, dans les logiciels), a un problème de guidage. C'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention, les robots de surveillance qui ne sont pas au courant de votre réveil risquent de vous poser bien des problèmes.
La seconde aventure, Return to Eden, se déroule dès la fin de la première. Vous avez sauvé le vaisseau, mais on vous a hélas pris pour un saboteur, et vous êtes condamné à mort, ce qui vous oblige à vous éjecter sur la planête Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planête fourmille de dangers, et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos.
La dernière aventure, Worm in the Paradise, se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement, de manière à sauver le monde.
Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées (qui ne sont pas des plus faciles) et aussi par l'originalité de l'histoire. Le livret de jeu vous expliquera tout du 23e siècle, où la colonisation est assez originale. L'interpréteur est excellent et permet de faire de très longues phrases avec mots de liaisons et pronoms.
Le seul point faible de ce programme est, comme pour Jewels Of Darkness, la faiblesse des graphismes. Cependant, ceux-ci étant au nombre de 600, on peut pardonner Rainbird.
En résumé, Silicon Dreams est selon moi un bon achat, car pour le prix de ce logiciel, vous possèderez trois bons jeux d'aventures assez complexes. On pourra aussi apprécier la présence avec le manuel de jeu d'une nouvelle de Science-Fiction en rapport avec les scénarios, et bien écrite, qui plus est.

GOLDRUNNER

Jeu d'arcade
Edité par Microdeal
Environ 240 francs

Steve Bak frappe encore ! Après Karaté Kid II, déjà un succès - et une réussite - il nous offre ce joyau qui restera sûrement longtemps comme « le jeu qui utilise le scrolling le plus rapide du monde, et peut-être même de l'univers (banlieue comprise) ».
Est-il besoin de raconter l'histoire ? Que vous ayez été chargé par votre chef d'aller détruire des Aliens, que vous deviez explorer une planête hostile, que vous défendiez la vôtre, le résultat est le même : vous survolez un terrain hérissé de pièges et des machins vous pourchassent. Pas le temps de réfléchir, il faut tirer dans le tas.
L'écran est divisé en deux : à droite, un petit tiers est consacré aux informations d'usage (nombre de vies, état du vaisseau...) et à gauche, le champ de bataille. Il défile verticalement (encore une fois, si vous trouvez un scrolling plus rapide, c'est que vous venez d'emplâtrer une voiture venant en sens inverse à 140 Km/h, et ce n'est pas un scrolling, c'est votre vie qui défile sous vos yeux). Grâce au joystick, vous pouvez vous balader dans tous les sens. Il faut non seulement éviter les statues qui hérissent le sol, mais aussi tirer sur les vaisseaux qui viennent vous chercher des noises et surtout éviter leurs bombes, traîtres car elles vous suivent un peu comme un détecteur de chaleur.
Pendant le jeu, une musique superbe, fabuleuse, extraordinaire, écrite par Rob hubbard (qui est passé du C64 au ST, Dieu merci) vous accompagne en permanence. Mais ce n'est pas tout ! Vous êtes guidé en permanence par une voix digitalisée qui vous avertit de ce qui se passe (watch out (prenez garde), you're doing fine (vous vous débrouillez bien), fleet ahead (patrouille droit devant), etc.).
En toute franchise, je ne pense pas avoir jamais vu un jeu d'arcade aussi beau et aussi détaillé que celui-ci. Le paysage, toujours renouvelé, est fantastique et votre vaisseau bouge avec une aisance que bien des mannequins lui envieraient. Fabuleux !



Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

Des centaines de logiciels à prix coutant Commodore, Amstrad, Atari.

ATARI®

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ 10 jeux
4 990 F

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ imprimante citizen 120 D
6 790 F

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 125 **6 990 F**
avec moniteur couleur ATARI SC 1224 **8 490 F**

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
8 150 F

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 204
+ imprimante citizen 120 D
12 290 F

Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome + imprimante SMM 804 **10 000 F**
3 / 1040 ST monochrome + imprimante SMM 804 **20 000 F**

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 10 jeux
5 490 F

UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	GFA compilateur	450 F
Art director	490 F	Habawriter II	750 F
Boffin (trait.texte)	950 F	Lattice - C	990 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	MCC Pascal	790 F
Calcomat tableur	450 F	Megamax C	1690 F
Compta Memsoft	1 650 F	OSS Pascal	710 F
Datamat fichier	450 F	Macro assembleur	490 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	MC Base Memsoft	1 650 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1750 F
Devpack	490 F	Pro fortran	1 290 F
Digitaliseur de son	1 550 F	Realm time clock (horloge)	399 F
Easy Draw	850 F	Textomat	450 F
Emulcom	850 F	V.I.P. (sous gem)	1890 F
Evolution (trait. texte)	1950 F	GFA Draft	850 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Vector	450 F
GFA Basic	490 F	Publishing Partner	1 650 F
		Pro 24 Stenberg	2 450 F

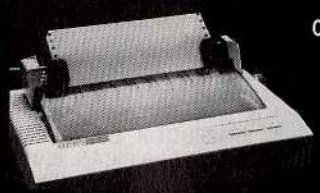
Périphériques

Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p	2 390F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 204	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 450 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F

JEUX

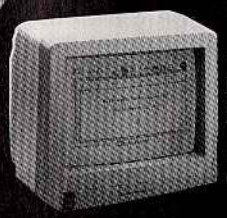
Alternate reality	310 F
Arkanoïd	195 F
Artic Fox	350 F
Borrowed Time	199 F
Chess (Psion)	225 F
Les chiffres et les lettres	280 F
Crafton et xunk	280 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Fantazy II	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Goldrunner	225 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Jewels of darkness	185 F
Karaté Kid II	205 F
Leaderboard	270 F
Learderboard tournement	125 F
Liberator	165 F
Little Computer People	270 F
Macadam bumper	270 F
Ninja (Karaté)	145 F
Ogre	350 F
Les passagers du vent	289 F
SDI	320 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Super Cycle	290 F
Super Huey	210 F
The pawn	239 F
Time Bandit	310 F
Turbo GT	190 F
Typhoon	210 F
Ultima III	450 F
Winter Games	290 F
World Games	250 F
Xévious	225 F

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



Citizen 120 D **2 150 F**

STAR NL 10 - Version parallèle **2 890 F**
Version Commodore **3 100 F**



MONITEUR THOMSON Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...) **1 890 F**
H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs + IBM **2 750 F**

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52

HORAIRES: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M .....
Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. : .....
marque du matériel .....

commande le matériel suivant .....
.....
pour la somme totale de : .....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : ..... Date : .....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : .....
Montant de la commande .....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ..... Date : .....

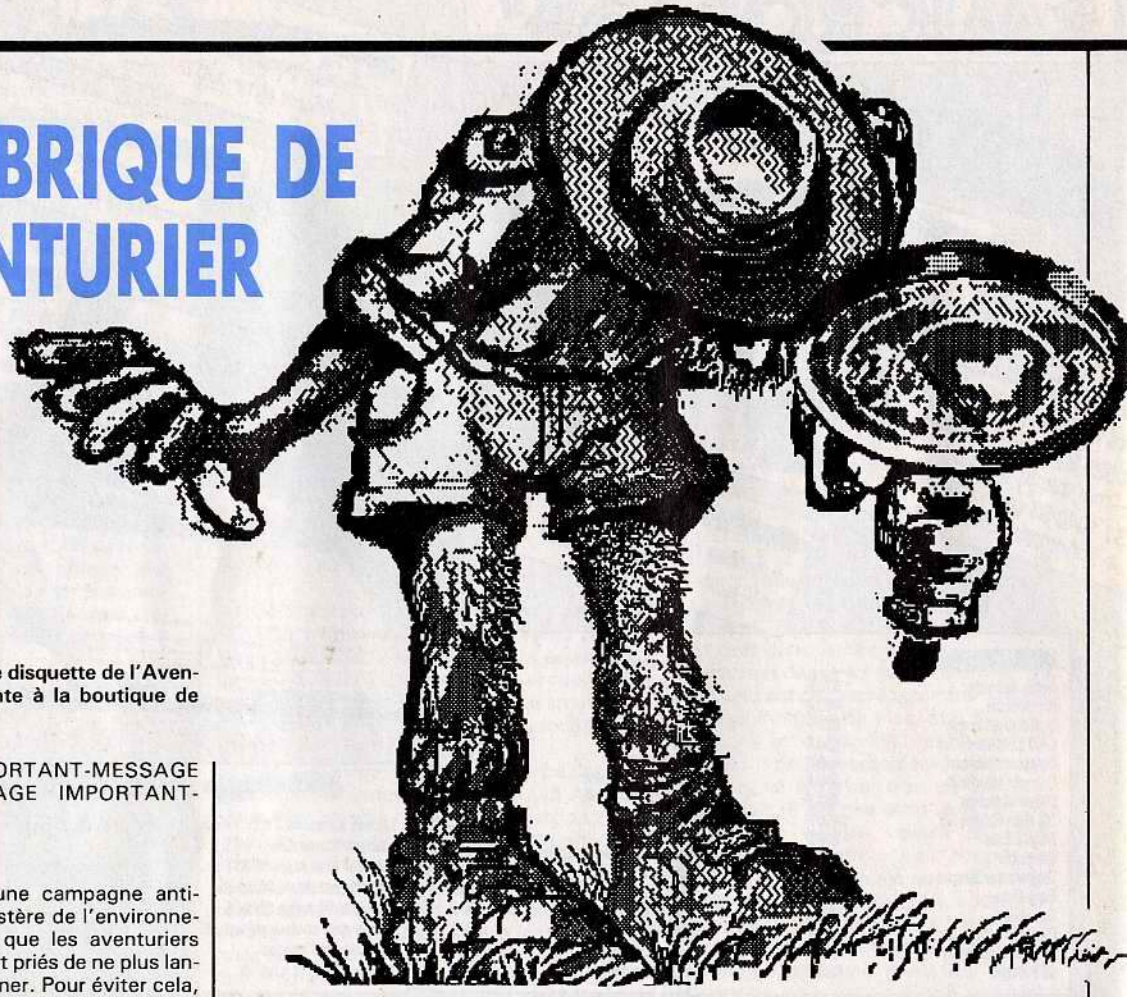
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

LA RUBRIQUE DE L'AVENTURIER FOU



Attention : la première disquette de l'Aventurier Fou est en vente à la boutique de Pressimage !

NT-MESSAGE IMPORTANT-MESSAGE IMPORTANT-MESSAGE IMPORTANT-MESSAGE I

Dans le cadre d'une campagne anti-pollution, le ministère de l'environnement nous annonce que les aventuriers coincés ou perdus sont priés de ne plus lancer de bouteilles à la mer. Pour éviter cela, le ministre a déclaré que les aventuriers devront désormais acheter ST-MAGAZINE avant de partir à l'aventure. Ceux qui ne suivront pas ce conseil ne se verront plus rembourser leurs frais d'hôpital, et leur assurance ne jouera plus en cas de disparition.

MERCI DE VOTRE COMPREHENSION
l'Aventurier fou.

SPACE QUEST (sierra-on-line)

Troisième partie : jusqu'à Ulence Flats
Vous venez de rencontrer un extra-terrestre et vous réapparaissez sur la surface de la planête...
Allez au sud, puis à l'est deux fois puis au sud. Quittez le chemin qui monte et repartez vers le nord. Entrez dans la grotte à l'est.

Courrez vous cacher derrière les rochers du bas. THROW WATER. Le monstre explosera et un morceau de son corps sera projeté sur la droite. Allez près de ce morceau. GET PART. Sortez de la grotte par l'ouest. Retournez dans les sous-sols (allez au sud, prenez le chemin qui monte, nord, ouest, ouest, nord, est, est, mettez-vous entre les deux arcades).
Retournez à l'extra-terrestre (ouest, nord, ouest, est, est, est). Après que l'extra-terrestre vous ai parlé, DROP PART. Ensuite, quittez la pièce par le nord. Allez près de l'ordinateur, INSERT CARTRIDGE (notez bien le numéro que l'on va vous donner à ce moment). Allez près du skimmer : BOARD SKIMMER. SLOW. TURN KEY. Vous devez maintenant participer à un jeu d'arcade : il s'agit d'éviter les rochers qui arrivent devant vous. Après un moment, vous arrivez à Ulence Flats et là...

A SUIVRE...

TASS TIMES IN TONETOWN (Activision)
Première partie : jusqu'à Tonetown.
Instructions à taper :
S. LOOK JAR. GET KEY. N. W. UNLOCK DOOR. TAKE BOOK. LOOK BENCH. TAKE BUNCH OF GUITAR PICKS. E. LOOK GENERATOR. THROW SWITCH. ENTER HOOP.

A SUIVRE...

THE HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (Infocom)

Nous vous donnons ici le début de ce jeu délirant, mais si vous désirez tout comprendre, je ne peux que vous conseiller de lire le livre « Le guide du routard galactique » de Douglas ADAMS, aux Editions Denoël, ainsi que « Le dernier restaurant avant la fin du monde » et « La vie, l'univers et le reste ». Pour les anglicistes, il existe un quatrième volume non traduit intitulé « So long, and thanks for all the fish » (pub gratuite !).
Instructions :
LIGHT LIGHT. GET UP. GET GOWN. WEAR GOWN. OPEN POCKET. GET ANALGESIC. GET TOOTHBRUSH. GET SCREWDRIVER. S. GET MAIL. S. STOP BULLDOZER. LOOK. WAIT. WAIT. TALK TO FORD. WAIT. WAIT. WAIT. LOOK AT FORD. S. W. BUY SANDWICH. DRINK BEER. DRINK BEER. DRINK BEER. E. N. LOOK AT HOUSE. TALK TO FORD. LOOK. GET DEVICE. LOOK AT DEVICE. PRESS THE GREEN BUTTON.

MESSAGE DE L'AVENTURIER FOU

Dans les prochains numéros, je vous parlerai de Tass Times in Tonetown, de Space Quest, mais aussi de M. G. T., de King Quest I, King Quest II et King Quest III, de Black Cauldron et de The Pawn. Bien que, comme vous pouvez le voir, nous ayons un bon nombre d'articles en préparation avec tous ces jeux, j'invite tous les aventuriers à m'envoyer leurs solutions complètes de jeux dont nous n'avons pas encore dévoilé la solution. Cependant, si vous avez déjà accompli une bonne partie du programme, vous pouvez également nous envoyer votre solution jusqu'à l'endroit où vous êtes, en indiquant bien tout ce qu'il faut faire ***à partir du début !***
Veuillez adresser vos solutions à :
PRESSIMAGE
Stéphane LAVOISARD
Rubrique de l'Aventurier Fou
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS
Les solutions complètes ou complétées par l'aventurier fou, qui seront jugées comme intéressant le plus de lecteurs seront alors éditées dans la rubrique.
Merci de votre aide.

l'Aventurier fou

LE HIT PARADE

Le mois dernier			Mois en présence
- 1	(1)	- LEADERBOARD	(2)
- 2	(7)	- SILENT SERVICE	(2)
- 3	(2)	- FLIGHT SIMULATOR II	(2)
- 4	(-)	- CRAFTON & XUNK	(1)
- 5	(-)	- STAR GLIDER	(1)
- 6	(3)	- TRAIL BLAZER	(2)
- 7	(6)	- KARATE KID II	(2)
- 8	(9)	- MACADAM BUMPER	(2)
- 9	(4)	- TIME BANDIT	(2)
- 10	(-)	- WINTER GAMES	(1)

Voici le second hit-parade des jeux. Rappelons que c'est *votre* classement, puisque c'est d'après votre courrier que nous l'établissons. Nous avons reçu une lettre fort sympathique nous signalant qu'en faisant gagner un logiciel au classement qui ressemblait le plus au classement-type, cela vous obligeait non pas à voter pour *vos* logiciels préférés, mais pour ceux que vous pensiez etre les logiciels préférés de tout le monde. C'est un peu tortueux, mais ça se défend. Du coup, nous ferons dès le mois prochain gagner un logiciel à l'un d'entre vous par tirage au sort. Pour cette fois-ci, on ne se dédit pas, c'est à Hervé Lahausse qu'on offre un logiciel de la boutique de Prtessimage car son classement était presque identique au votre. De plus, Benoit Doncque qui nous a signalé cette imperfection en gagne un aussi.. Quelle générosité!
Pour concourir le mois prochain, envoyez-nous votre liste écrite très lisiblement accompagnée de vos nom et adresse avant le 20 juin pour le prochain numéro.

PETITES ANNONCES

P.A.O.: Je cherche à rentrer en contact avec utilisateur de la P.A.O (Publishing Partner ou autre) et cherche à acheter (ou à louer) imprimante laser.
Tel : (1) 48 91 02 08.

Vends digit. sonore 490 Frs, horloge perm. interne 390 Frs, câbles divers. Infos contre enveloppe timbrée. Hervé LAHAUSSE, le Revollet-Artos, 38440 St Jean de Bournay.
Tel: 74 58 60 15.

Vends Atari 520 STF moniteur couleur neuf mai 87 avec disquettes, jeu, livres (Basic GEM): 6000 Frs.
Tel: (1) 39 69 41 76.

Cherche contacts 520 STF en vue d'échanges d'idées et d'échanes, ventes ou achats logiciels.
Contacter BRECY Eric 12 rue Berthelot
62670 Mazingarbe.
Tel: 21 29 15 50.

Nouveau à Malakoff... Ouverture d'un rayon informatique musicale à l'atelier de lutherie, 13 rue victor, tel: (1) 46 57 90 86. Promo sur tous les claviers et le matériel informatique. C'est la valse des logiciels!

Vends logiciels d'origine avec emballages et manuels: Textomat 150 F, Pluspaint 150 F, Winter Games 150 F et Megamax C 800 F.
Tel: (1) 48 25 49 69.

Cherche contact région St Etienne. Vends lecteur SF354 360K, 1000F.
Chalendard 33 cote vieille 43240 St Just Malmont,
Tel: 77 35 61 27.

ST cherche contacts pour échange soft, idées, astuces, vends imprimante MPS 803 à bas prix. Paget Jean Michel, 651 vieux chemin de Grenade, 31700 Blagnac ou Tel :61 71 44 40 après 20h00 ou bien le week-end.

Recherche programme Micro-Application Text Design ST, en français, neuf ou d'occasion.
T.GEORGE Neumattstr. 40,4657 Dulliken, SUISSE.

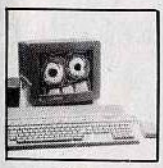
Nombreux livres à l'état neuf pour Atari ST 520/1040 vendus à moitié prix : liste sur demande auprès de N. Pavlidès, 65 rue des Fleurs, 73000 Chambéry.

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités — **Matériel garanti deux ans**

EQUIPEMENTS



520 STF + Monit Mo + Imprimante 6490
520 STF + Monit. Coul. + Imprimante 7 990

UNITES CENTRALES
130 XE 990
520 STF 3 990
2600 490
520 STF + MONIT. Mo SM 125 4 990
520 STF + MONIT. COUL. SM 1224 6 490
1040 STF + MONIT. Mo SM 125 6 990
1040 STF + MONIT. COUL. 1224 8 490
PACK BUREAUTIQUE
1040 + SM 125 + LOGICIEL 7 980
1040 + SM 1224 + LOGICIEL 9 490
PACK SCIENTIFIQUE
1040 + SM 125 + LOGICIEL 9 990
1040 + SM 1224 + LOGICIEL 11 980

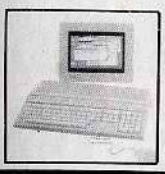
IMPRIMANTES
SMM 804 1 990
CITIZEN 120 D 2 290
STAR NL 10 3 490
OKIMATE 20 2 500
PACK GRAPHIQUE 1040 + SM 125 + LOGICIEL N.C.

MONITEURS
MONO SM 125 1 690
COUL. SM 1224 2 990

LECTEURS
DISK SF SF 354 1 490
DISK DF SF 314 1 990
DISK DUR SH 204 4 990
K7 XC 12 450

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES



1040 STF + Monit Mo + Imprimante 8490
1040 STF + Monit Cout + Imprimante 9990

VIDEO
DIGITALISEUR CICI 1 730
CAMERA N ET B 3 350
STATIF 1 839
TUNER TELE 1 390
GRAPHIQUE
TABLE A DIGITALISER N.C.
INTERFACE
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAC 1 800
OSCILLOSCOPE N.C.
PROG. D'EPROM 1 990

AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1 990
MUSIC EXPANDER N.C.

TELEMATIQUE
MODEM N.C.
EMULATEUR MINITEL EMULCOM 890

MALETTE BUREAUTIQUE 1 990
Traitement de texte + tableur graphique + Gestion de fichier + Utilitaires bureau
MALETTE SCIENTIFIQUE 3 990
Doc. technique + Doc. langage Emulcom + Emul VT 100 TEK

ACCESSOIRES

NOUVEAU

ATARI PC DISPONIBLE BIENTOT

MANETTES
QUICKSHOT I 60
QUICKSHOT II 70
SPEED KING 130
MAGNUM 140
TURBO 150
PRO 5000 170
SWITCH JOY 160
BIG BOSS 170
PROTECTION
HOUSSE 520 70
HOUSSE 1040 70
HOUSSE MON. MONO 100
HOUSSE MON. COUL. 100
CAPOT 520 120

CABLES
PERITEL 350
CENTRONICS 150
RALLONGE
JOYSTICK 100

RANGEMENT
DISQUETTES 3''1/2 :
POUR 10 DISK 25
POUR 50 DISK 139
POUR 100 DISK 159
CONSOMMABLES
DISK 3''1/2 SF DD 15
RUBAN 120 D 105
RUBAN NL 10 105
RUBAN OKI N.B. 95
RUBAN OKI COUL. 98
PAPIER LISTING :
1 000 FEUILLES 100
2 500 FEUILLES 200

LA PROMO DU MOIS
IMPRIMANTE DM 5050
~~3 490 F~~
1 800 F

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC 520 STF 420
UC 1040 STF 490
MON. MONO 240
MON. COUL. 420

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 299
BIEN DEBUTER AVEC ATARI ST 129
LE LIVRE DU BASIC DE L'ATARI ST 149
GRAPHISMES ET SONS 149
LE LIVRE DU GEM SUR ATARI ST 149
PEEKS ET POKES 129
LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS 179
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LE LIVRE DU GFA BASIC 319
DU BASIC AU C 149
ATARI ST TRUCS ET ASTUCES 149
LE LIVRE DU LOGO 149
LA BIBLE DE L'ATARI ST 249
CLEF ST T1 SYSTEME DE BASE 295
CLEF ST T2 GEM 285
102 PROG. POUR ST 120
LE LIVRE DU BASIC GFA 199
L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE N.C.

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

BUREAUTIQUE
EVOLUTION SUNSET 990
DB MAN (DBase III) 1 150
TEXTOMAT ST 450
V.I.P. 1 870
POLYDESK N.C.
GRAPHIQUE/SON
MUSIC STUDIO 390
AEGIS ANIMATOR 578
FILM DIRECTOR 590
PRINT MASTER 375
PLUS PAINT 395
DEGAS ELITE 620
THE ANIMATOR 290
ART GALLERY 279
PRO TWENTY FOUR 2 190
PROGRAMMATION
MCC PASCAL 1 150
BASIC G F A 495
COMPILATEUR BASIC GFA 695
COBOL N.C.
LATICE C 1 150
PROFIMAT 495

PEDAGOGIQUES
WINNY L'OURSON 229
AVENTURE
TASS TIMES 260
BORROWED TIME 255
PASSAGERS DU VENT 329
EDEN BLUES 290
HACKER II 304
THE PAWN 210
ROYVE 360
ULTIMA III 549
CRAFTON ET XUNK 289
DEFENDER OF THE CROWN N.C.
ARCADE
S.D.I. 400
ELECTRONIC POOL 249
KARATE KID II 250
WORLD GAMES 320
GRAND PRIX 500 cc 239
MACADAM BUMPER 289
TAI PAN N.C.
JUPITER PROB. N.C.
ENDURO RACER N.C.
BASE BALL N.C.
METRO CROSS N.C.

SIMULATION
FLIGHT SIMULATOR II 410
G.A.T.O. 395
F 15 STRIKE EAGLE 249
SILENT SERVICE 380
STRIKE FORCE HARRIER 219
LEADER BOARD 380
HARRIER STRIKE MISSION 290
LANDS OF HAVOC N.C.
BATTLE ZONE N.C.
DIVERS
NOM AND ME N.C.
DES CHIFFRES ET DES LETTRES 290
LITTLE COMPUTER PEOPLE 450
FLIP SIDE 280
MURRAY AND ME N.C.
CHESS MASTER 2000 290
BRIDGE PLAYER 2000 N.C.
JEUX DE DAME 3 D 189

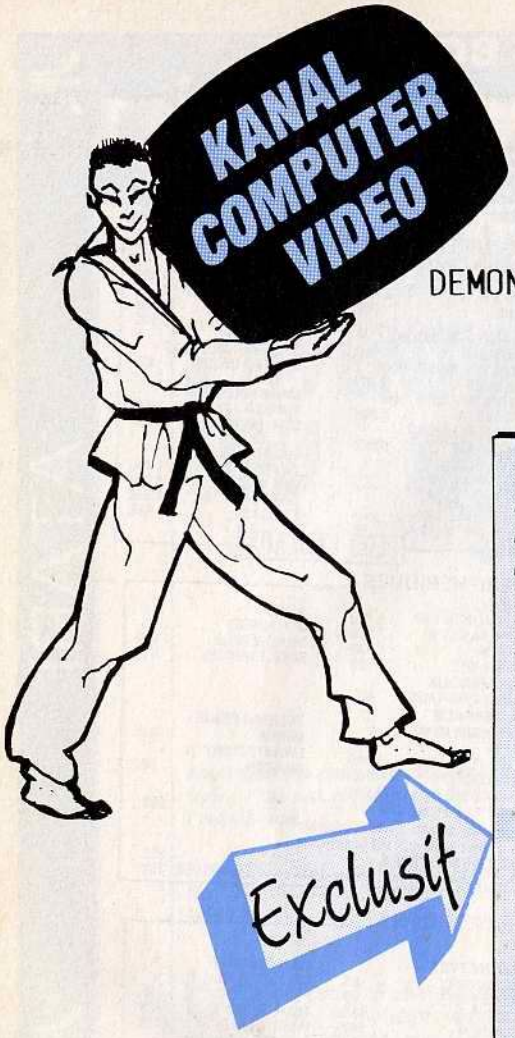
Crédit — Facilités de paiement

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.
NOM ..... Adresse ..... Tél .....
Réf. ..... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint ..... ☐ chèque bancaire ☐ CCP

Kanal Computer Vidéo

CENTRE PILOTE ATARI

LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS



DEMONSTRATION PERMANENTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS...

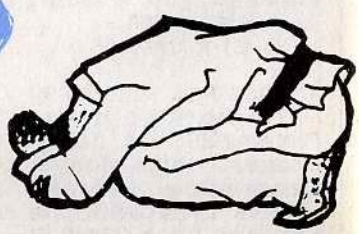
PROMOTION MATERIEL ST ET PERIPHERIQUES...

ATARI 520 STF + MONITEUR ATARI SM 125	4970.00
ATARI 520 STF + MONITEUR ATARI SC 1224	6470.00
ATARI 1040 STF + SM 125	6950.00
ATARI 1040 STF + SC 1224	8450.00
IMPRIMANTE PROFESSIONNELLE MP 165	3300.00
IMPRIMANTE STAR NL 10	2980.00
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1900.00
IMPRIMANTE JUKI 6100 MARGUERITE	4500.00
IMPRIMANTE COULEUR CANON	5990.00
DISK DRIVE CUMANA 1 MEGA	1600.00
DISK DRIVE CUMANA 5/4	2300.00
DISK DRIVE 1 MEGA EXTERNE OU A INTEGRER	1400.00
HARDISK 20 MEGAS SH 204	4890.00
MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125	1650.00
MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224	2950.00
MONITEUR COULEUR SM 1424	2390.00
EXTENSION MEMOIRE 512 K	1100.00
DISQUETTES VIERGES DF PAR 10	150.00
DISQUETTES VIERGES DF PAR 100	1300.00

CE MOIS CI FLASH SUR 6 LOGICIELS

- GOLDRUNNER 200.00
- SILENT SERVICE 200.00
- KARATE KID 2 ..... 200.00
- SUPERBASE 750.00
- GFA BASIC 410.00
- COMPILATEUR GFA 430.00

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC **GRATUITS**



ET BIEN SUR TOUS LES LOGICIELS ST AU PLUS BAS PRIX...

ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES IMPORT U.S.A - U.K...

Centre commercial
LES ARCADES
Chevry 2
91190 GIF-SUR-YVETTE

60.12.33.57
60.12.33.96

LA BOUTIQUE DU CLUB STart

Le lundi : 16 h - 20 h
Mardi au samedi :
10 h 30 - 12 h 30 / 16 h - 20 h

Kanal Computer Video

NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

ARTICLE	QTÉ	PRIX

PORT : MACHINE + 50 F-LOGICIEL + 20 F
ENVOI CONTRE - REMBOURSEMENT + 30 F.

PORT.....
MONTANT REGLEMENT.....

ROADWAR 2000

Jeu de rôle stratégique
Edité par SSI
Environ 280 francs

Tout commence en mars 1999. Dans plusieurs villes des Etats-Unis, une épidémie d'un type inconnu apparaît. En mai, l'épidémie devient nationale, et les morts se comptent par centaines. Les scientifiques ne trouvent pas de vaccin. En juin, la cause de l'épidémie est découverte : des fanatiques d'une secte ont envahi le pays après s'être innoculé le virus, contaminant ainsi la population très rapidement. Cette secte possédant le vaccin salvateur, les scientifiques gardent l'espoir de le découvrir aussi. A partir de ce moment, les choses vont très vite. Les forces fédérales et gouvernementales ne font plus face à la situation, la famine fait rage. Pour couronner le tout, les principales villes du pays sont bombardées par des engins atomiques, puis le pays est envahi par la frontière mexicaine.
Les effets des radiations ont provoqué des mutations de la population, et des groupes de dangereux mutants se promènent maintenant en plus des envahisseurs. Mais les radiations ont aussi causé une mutation de virus, et les envahisseurs sont maintenant également touché par ce nouveau virus. Comme on dit : je vous raconte pas la galère, genre.
Pour stopper cette gabegie, le gouvernement à besoin d'un homme, et cet homme, c'est vous !
Derrière ce complexe scénario madmaxien se cache le premier jeu de rôle stratégique disponible sur ST. Vous devez, vous et votre gang, voyager de ville en ville à travers les Etats-Unis et les reconquérir une à une. Dans chaque ville, vous pouvez envoyez vos hommes pour savoir qui en est maître, piller la ville à la recherche d'équipement divers, rentrer en communication avec la population locale pour tenter d'enrôler certains d'entre eux dans votre gang, et enfin chercher un véhicule. Notons que le viol de la dite population locale n'est pas prévu dans le programme. Autant dire que toutes ces actions sont ponctuées de combats contre les gangs ennemis, les mutants, les envahisseurs et les cannibales. Vous pouvez avoir jusqu'à six véhicules, et jusqu'à trois cents membres dans votre gang. Sachez simplement qu'il vous faut gérer la nourriture, les médicaments, les armes, les pneus, les munitions, en un mot : tout !
Il vous faudra trouver un sergent, un médecin et un politicien qui renforceront votre gang. Votre but : trouver parmi les cent vingt villes les six scientifiques capables une fois réunis de trouver le vaccin sauveur, et de les emmener dans le dernier centre de recherche encore debout. Le jeu se joue essentiellement à la souris, ce qui est très agréable. Vous déplacez ainsi votre gang sur les routes des Etats-Unis d'une façon aisée.
Voilà pour la partie jeu de rôle.
En cas de combats, vous avez la possibilité du jeu rapide, qui en une dizaine de tours détermine le gagnant du combat, ou bien le jeu statégique. Cette dernière option emploie en fait le sytème de combat du célèbre jeu de société « CAR WARS » et est assez complexe pour les personnes ne connaissant pas ce jeu.
Si vous choisissez cette option, l'ordinateur vous donnera alors un plan très détaillé du champ de bataille, avec les routes, les cours d'eau, les épaves de voitures, etc. A chaque tour, vous indiquez votre facteur d'accélération ou de ralentissement, de rotation, où vous tirez, etc. En fait, certaines action ne peuvent être accomplies qu'à vitesse prudente, sous peine d'accident. Ce système est, disons-le, très complexe, mais particulièrement bien expliqué dans les nombreuses pages du livret de jeu.
Finalement, Roadwar 2000, en plus de son scénario original et complexe est un très bon jeu de rôle, et aussi un très bon jeu stratégique, pour ceux qui auront la patience de simuler les combats de voitures dixième de seconde par dixième de seconde. Quant à ceux qui n'aiment pas la stratégie, ils pourront choisir l'option de combat rapide, mais sachez que lorsque vous êtes seul contre cinq, seule la statégie pourra vous sauver.
De bons graphismes, un son bien utilisé et des musiques ponctuant les actions principales, avec en plus une facilité d'utilisation sympathique, des particularités à chaque ville, et de l'humour en prime, voilà qui va plaire à bon nombre d'entre vous.
Attention, les fans de jeux de rôle vont être aux anges puisque SSI annonce pour les deux prochains mois pas moins de cinq jeux de rôles sur ST, dont Phantasie III.

METRO-CROSS

Jeu d'adresse
Edité par Namco
Environ 250 francs

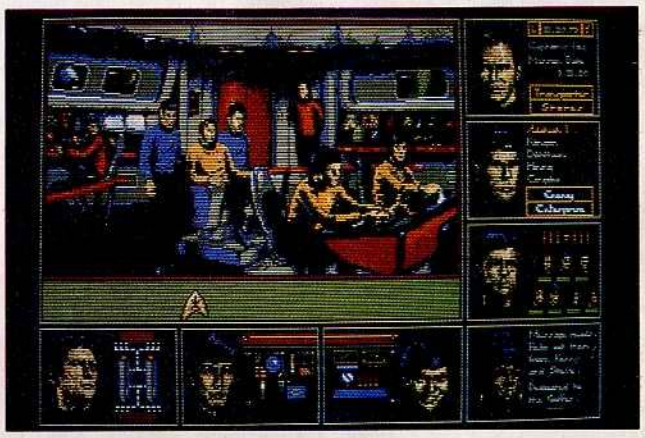
Metro-cross est une adaptation du jeu d'arcade du même nom. Le but du jeu est simple : courir le plus vite possible sur une route qui défile avec un scrolling horizontal, bien évidemment parsemée d'obstacles.
Cette route se présente sous la forme d'un damier. Mais tous les carrés qui la pavent ne sont pas de la même couleur et ont chacun une signification différente. Les carrés verts, par exemple, vous ralentissent énormément.
Or le jeu est limité en temps, et chaque seconde est précieuse. Vous devez donc éviter ces dalles, sans compter les barrières que vous devez sauter, les piscines et les pièges qu'il vous faut éviter.
On trouve aussi des tremplins qui font sauter quelques mètres et qui peuvent même faire faire à votre petit personnage des bonds incroyables si vous appuyez sur le bouton au bon moment. Vous pouvez aussi trouver un skateboard qui vous permet de rouler sur les dalles vertes sans en subir les conséquences. Il y a également des sortes de boîtes qui vous donnent des points si vous les touchez, et qui stoppent le chronomètre si vous les écrasez, et d'autres qui vous donnent une vitesse très élevée, si bien que l'accident semble inévitable.
Enfin, des roues, des cubes et divers objets traversent votre route, prêts à vous écraser, et des espèces de chats s'accrochent à vos basques pour vous ralentir.
En conclusion, Metro-cross bénéficie d'un bon graphisme, d'une musique et d'un fond sonore agréable. Le programme est entre Trailblazer et Pitfall et allie les qualités de ces deux jeux. Metro-cross est donc très agréable à jouer, car de difficulté croissante, et très maniable. Bonne affaire.

Le serveur ST Mag: 3615 code SM1*STMAG
Venez nous rejoindre en direct!
Des infos, des centaines de logiciels en téléchargement, des boites à lettres, des forums, et un super concours!

STAR TREK

Simulation d'exploration spatiale
Edité par Beyond Software
Prix non connu

STAR TREK était très certainement avec DUNGEON MASTER le jeu le plus attendu depuis que dans chaque salon on pouvait en voir une préversion. Nous l'avons enfin reçu, entouré des rumeurs selon lesquelles c'était **le** logiciel des années 90. C'est donc avec un empressement excusable que je me suis jeté sur ce programme, et autant vous dire qu'après avoir commencé à jouer, il m'a été difficile de m'arrêter pour écrire cet article.
Tout d'abord, les auteurs ont eut l'excellente idée de ne baser le scénario ni sur l'un des films, ni sur l'un des épisodes de la série. C'est donc un scénario original auquel nous avons droit. Depuis quelque temps, de nombreux vaisseaux disparaissent mystérieusement dans une partie de l'univers. La Fédération vous a chargé d'aller avec le Star Trek résoudre cette affaire. Le chargement du programme est tel qu'on est impatient de voir le jeu lui-même. En effet, au bout de quelques secondes seulement et alros que le lecteur de disquettes tourne encore, la voix digitalisée du Capitaine Kirk retentit : « Space, the final frontier », accompagnée du début de la musique digitalisée du feuilleton, à laquelle succède la suite de la musique, mais cette fois-ci, non digitalisée, parce que c'est drôlement gourmand en mémoire, ces petits machins-là. Autant dire que l'on est déjà sidéré par cette présentation grandiose, accompagnée d'un superbe dessin du vaisseau.
Enfin, l'écran principal du jeu apparaît.
Celui-ci se compose d'un grand écran entouré de sept autres plus petits. L'écran principal représente le poste de pilotage de l'Enterprise, digitalisé bien sûr, et tous les personnages y sont présents. Si vous cliquez sur un personnage, sa photographie apparaît en gros à l'écran ainsi que toutes les actions qu'il peut accomplir. L'ancien écran principal se retrouve dans l'un des septs mini-écrans, et il suffit de cliquer dessus pour y revenir. Comme vous l'avez compris, ce jeu ne se joue qu'à la souris, ce qui le rend facile et rapide d'accès.
Je clique sur Sulu qui est le personnage s'occupant de la navigation.
Trois appareils sont à sa disposition. Tout d'abord, vous avez le plan général de la zone de jeu, représenté dans un repère tournant qui le rend très réaliste. Vous pouvez obtenir un zoom sur la zone régionale, et même locale. Il suffit de cliquer sur un système pour obtenir son nom, ainsi que sa distance. Si l'on clique alors sur Spock, celui-ci vous indique si le système est indépendant, romulien, klingon ou encore s'il est contrôlé par la Fédération. Recliquez sur Sulu pour indiquer la vitesse de croisière. Je choisis de naviguer à Mach 10, vitesse maximale. Après quelques instants, la voix digitalisée de Scottie retentit : « il faut ralentir sous peine de faire disloquer le vaisseau ! ». Je descends donc à Mach 8. Me voici arrivé dans le système de Xuner, comportant 6 planêtes. Je clique sur une planête dans la vue du système obtenue par Sulu, puis sur Spock pour savoir qui occupe la planête et ce que l'on peut y trouver. Un son digitalisé m'indique qu'un message vient d'être reçu. Je clique alors sur Uhura, qui me donne le message selon lequel il y a plus de mille vaisseaux ennemis dans la galaxie. Xuner étant contrôlé par la Fédération, je suis presque sûr de ne pas faire de mauvaises rencontres. Sur Xuner I se trouve une station énergétique qui me permet de recharger mes accus pour les voyages intérieurs au système. Xuner VI est un centre de réparation, ce qui pourra être très utile si le vaisseau a été attaqué. Enfin, Spock m'indique que Xuner IV comporte de la vie. Sur le plan du système Xuner donné par Sulu, je clique donc sur Xuner IV, puis ordonne de s'y rendre à pleine vitesse. Quelques secondes après, une superbe image du Star Trek en orbite apparaît, ainsi qu'un message de Sulu. Je clique sur Chekov qui m'indique le niveau restant de Mach (pour les voyages entre systèmes) et le niveau d' impulsion (pour les voyages dans les systèmes). Il est temps de cliquez sur Kirk, qui me propose de téléporter 6 des 7 personnes de l'équipage sur la planête (NDLR : est-il besoin de préciser qu'il faut quand même connaître la série un minimum pour comprendre ?). A vous de faire le choix le plus judicieux, mais vous verrez très vite qu'un des personnages ne sert à rien sur une planête. Choisissez aussi parmi l'équipement trouvé sur d'autres planêtes ce dont vous avez besoin, puis téléportez vos personnages. Le son digitalisé de la téléportation est saisissant (NDLR : Woosh).
C'est alors la phase d'exploration de la planête, phase primordiale du jeu, mais dotée d'un graphisme moins beau que toutes les autres parties. Les visages des six personnages sont représentés, ainsi que l'objet ou la personne que vous avez devant vous, en « fil de fer ». Selon la nature de l'objet vous barrant le chemin (porte, robot, bombe de sécurité, etc.), chaque personnage propose une action. Le docteur veut souvent s'en approcher, alors que Spock préfere utiliser la logique, que Kirk cherche souvent un mécanisme, et que Sulu propose de tout désintégrer. A vous de choisir l'option qui vous paraît la plus judicieuse. Si cela marche, pas de problème, vous avancez et passez à l'objet suivant. Si cela ne marche pas, il peut ne rien se passer, ou vos personnages peuvent être blessés. Téléportez-vous alors de nouveau sur l'Enterprise et cliquez sur le Docteur qui soignera les personnages, dont une barre indique la vitalité. De retour sur la planête, continuez jusqu'à trouver un objet utile. Spock sait souvent à quoi il sert, et vous pouvez alors le prendre pour un personnage, ou bien le ramener à bord. Certains objets servent contre les obstacles du style portes, robots ou bombes, alors que certains objets sont à installer sur l'Enterprise et accroissent sa résistance, ses armes, etc. Il est également possible de rencontrer sur une planête des races supérieures, souvent agréables mais parfois dangereuses. Dans ce cas, c'est la façon de communiquer qu'il faut choisir. Le docteur propose de lui parler tout simplement, alors que Spock préfère les discussions télépathiques, et que Kirk est souvent menacant. Le plus souvent, l'extra-terrestre vous révèle la localisation d'un objet utile. Un nouveau message de la Fédération fait que je commence à savoir ce qu'il faut faire, car errer sans but dans l'univers ne sert pas à grand chose. C'est alors que l'alerte rouge sonne. Je clique sur le tableau général pour éteindre l'alarme, puis sur Scottie qui s'occupe des combats. Sur son radar apparaissent trois vaisseaux Klingons. Je sélectionne les phasers, puis clique un des points sur le radar. Je passe alors en mode tir. Le vaisseau ennemi est représenté en fil de fer, et se rapproche. Vous dirigez un cercle rouge qui diminue plus le vaisseau est proche (NDLR : nous avons malheureusement voulu tenter une expérience : l'auteur de cet article jouait à Star Trek et donnait ses impressions à haute voix, alors que nous recopiions fidèlement ce qu'il disait. L'honnêteté nous oblige à dire que le pauvre, arrivé à ce stade, avait les yeux exorbités, la langue pendante, de l'écume aux lèvres et pendant un moment, son teint rouge brique nous a fait craindre le pire. Il s'en est sorti, rassurez-vous). Il vous faut cliquer de manière à centrer le cercle sur le vaisseau. Quand on clique sur la commande de tir, un tir part, touchant aléatoirement un endroit intérieur au cercle. Vous aurez donc compris qu'il vaut mieux que le cercle rouge soit petit si vous voulez réellement pouvoir toucher votre ennemi. Après deux ou trois tirs, le vaisseau disparaît dans l'espace. Mais après ce premier combat, mes phasers sont à plat. Je sélectionne alors les torpilles, puis repart au combat. Pendant tous les combats Spock vous indique le niveau de l'Enterprise et des Ennemis. J'ai subi de



sérieux dégats et une réparation s'impose. Avant tout, je sélectionne Kirk et sauve ma partie, de peur de recroiser des Klingons. Je vais d'abord sur une planête d'exploitation de Dilithium où je refais le plein d'énergie pour les voyages intergalactiques, sur une planête comportant un centre d'énergie pour les voyages de planêtes en planêtes, sur une planête où l'on trouve des armes pour refaire le plein de torpilles et pour réparer mes Phasers, enfin sur une planête où il y a un centre de réparation. Tous les dégats ont été réparés, et me voici prêt à repartir à l'aventure.

STAR TREK est très certainement le jeu le plus fini que l'on puisse trouver sur ST. Les graphismes provenant de photos digitalisées retravaillées des feuilletons, le savant dosage de sons digitalisés et normaux, enfin l'interactivité très réussie grâce à l'utilisation de la souris et la présence des sept mini-écrans, ainsi que la richesse du jeu (Star Trek comporte près de 1000 planêtes dont presque 450 à explorer) font que la durée de vie de ce programme paraît quasiment illimitée.

Pour conclure, il me semble que c'est tout simplement le meilleur jeu disponible pour l'instant, et pour un prix tout à fait raisonnable. Et que les Trekiens non Ataristes n'attendent pas une version pour leur machine, les programmeurs de Beyond ayant déclaré que si jamais ils faisaient une adaptation pour n'importe quel autre ordinateur, ce ne pourrait être que beaucoup moins bien. Alors, Trekiens, si vous voulez jouer vos héros favoris, il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire.

Stéphane LAVOISARD
(l'aventurier fou)

XEVIOUS

Jeu d'adresse
Edité par Namco
Environ 250 francs

Xevious est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. C'est un jeu de tir classique. Un terrain sur lequel se trouvent des batiments ennemis défile selon un scrolling vertical. Votre vaisseau, qui survole la planête, en même temps tire à hauteur des vaisseaux ennemis et bombarde l'endroit indiqué par le viseur devant lui. Il faut donc coordonner ses mouvements pour détruire les très nombreux vaisseaux qui vous attaquent, mais aussi les bases ennemies qui vous tirent dessus. Il faut en plus constamment bouger pour ne pas se faire toucher par les tirs qui partent de tous les côtés. Xevious constitue une bonne adaptation du jeu d'arcade. Le graphisme des vaisseaux ennemis est assez bon, et on reconnaît parfaitement tous les vaisseaux de la version arcade. Cependant, il est dommage que les fonds ne soient pas plus travaillés (surtout pour ce qui est de la forêt) et que les programmeurs n'aient pas proposé une option pour éteindre l'atroce musiquette qui se répète toutes les trois secondes. Si vous avez assez de nerfs pour suporter celle-ci, et si le jeu d'arcade vous plaisait, alors n'hésitez pas, ce jeu en est la réplique exacte ! Sinon, ce n'est pas le plus rapide dans sa catégorie...

PROHIBITION

Jeu d'adresse
Edité par Infogrames
Prix non connu

Prohibition est la dernière production d'Infogrames, qui a déjà réalisé (le mot exact devrait être : recopiés) les deux premiers épisodes des Passagers du Vent pour ST.

Le générique retentit avec des sons digitalisés et une bonne musique. Tiens ? La page de présentation n'est pas très colorée. Serait-ce de la moyenne résolution ? Tant pis, continuons.

Le principe du jeu est simple : de n'importe quel endroit surgissent des gangsters que vous devez abattre un à un. Vous ne voyez qu'un tiers de l'écran pour ce qui est de la hauteur, quant à la largeur, elle semble être illimitée. Dès qu'un gangster apparaît, vous avez entre quatre et cinq secondes pour le tuer. Oui mais voilà, il vous faudra déjà le trouver. En effet, ne voyant qu'une infime partie de la ville, il faut faire défiler cette vue pour découvrir où se cache le truand. Heureusement, vous êtes aidé par une flèche qui vous indique si le gangster se trouve vers la gauche ou vers la droite. Pour la hauteur à laquelle il se trouve, c'est à vous de voir. Une fois le gangster vu, il suffit de le viser puis de tirer, et en voilà un de moins.

Si vous ne l'avez pas trouvé à temps, une fusillade retentit et le son digitalisé de votre personnage agonisant indique que vous venez de perdre l'une de vos trois vies. Cependant, vous avez la possibilité de vous cacher quelques secondes derrière un mur pour vous mettre à l'abris des tirs. La tactique consiste donc à rechercher le gangster le plus vite possible, et si vous ne l'avez pas trouvé, à vous cacher derrière le mur au moment où il va tirer (ce qui est indiqué par un compteur de secondes), ce qui vous laisse ensuite quatre nouvelles secondes pour le tuer. Après avoir tué une vingtaine de gangsters, vous pénétrez dans l'antre du Boss, où vous n'avez que quelques dizièmes de secondes pour tuer son garde du corps, puis lui, après quoi les applaudissements de la foule vous saluent.

Prohibition est un jeu très agréable à jouer, car simple d'utilisation et de difficulté croissante. La musique, plus les sons digitalisés (surtout la jeune fille qui crie « au secours ») donnent le ton.

Mais alors, quel dommage que le jeu ne soit pas plus coloré, et n'utilise que quatre couleurs. Vous allez me dire que c'est normal puisque l'on est en moyenne résolution.

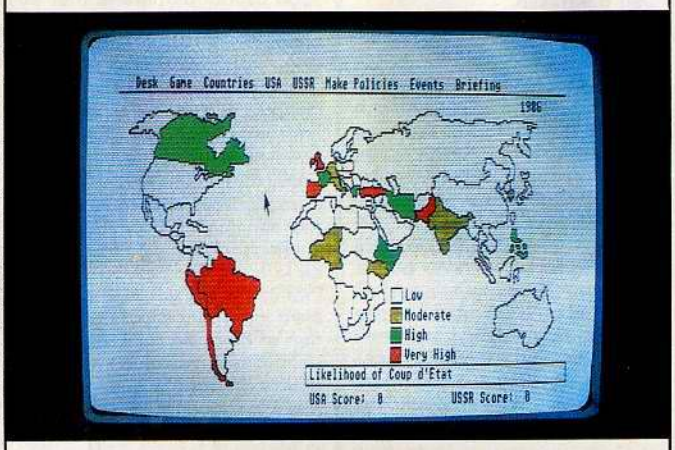
Oui, mais voilà, après enquête, on découvre que le jeu est en basse résolution, et que les programmeurs pouvaient donc utiliser seize couleurs. Ils ont préféré n'en utiliser que quatre pour éviter de se casser le tronc avec le scrolling horizontal. Connaissant maintenant les habitudes d'Infogrames, je jette donc un coup d'œil à la version Amstrad de ce programme. Et quelle n'est pas ma surprise d'y retrouver le même graphisme que sur mon ST ! Encore une fois, au lieu de réadapter ce programme aux capacités graphiques du St, les programmeurs d'Infogrames se sont contentés de nous faire une pâle copie de la version Amstrad. Si pour leur prochain programme ils ne prouvent pas qu'ils font la différence entre un 16 bits et un 8 bits, je leur conseillerai de se reconvertir dans l'intérim.

Prohibition, un très bon jeu qui exploite à fond les capacités de l'Amstrad.

BALANCE OF POWER

Jeu de géopolitique
Edité par Mindscape
Environ 400 francs (anglais uniquement)

Balance of Power est le premier programme de géopolitique disponible sur ST. Ce logiciel vous permet de devenir le temps d'une partie, le président des Etats-Unis ou de l'U.R.S.S. Votre but est d'utiliser toute la puissance de votre pays pour étendre votre influence et pour renforcer votre bloc, tout en évitant de déclencher une troisième guerre mondiale, qui serait fatale à l'humanité.



Après avoir choisi votre camp, et l'un des quatre niveaux de difficulté, une carte du monde apparaît.
Avant de commencer à agir, regardons déjà les nombreuses options qui vous sont proposées.
Tout d'abord, quand vous cliquez sur un pays, vous obtenez son nom. Si vous recliquez dessus, vous avez alors tous les détails sur les révoltes intérieures, la philosophie politique du pays, sa puissance militaire, sa sphère d'influence, le nom de la capitale, le nom des forces révolutionnaires (OLP, IRA, etc.), et enfin, ce que les deux blocs fournissent au pays en argent, armes, etc.
L'option « arrière-plan » vous donne toutes les informations politico-économiques des pays du monde entier. Par un codage de couleurs (du blanc pour les petits chiffres au rouge pour les chiffres importants), vous obtenez un coloriage de la carte du monde, vous donnant ainsi une vue générale. Vous pouvez obtenir des informations sur le produit national brut, les dépenses militaires, les consommations, les investissements, la population, le personnel militaire pour ce qui est de la vue d'ensemble. Mais encore mieux, si vous cliquez sur le pays à ce moment-là, on vous donne alors le chiffre ou le pourcentage exact, et sur la carte se colorent en vert les pays ayant un taux inférieur au vôtre et en rouge ceux qui ont un taux supérieur.

Mais les renseignements disponibles peuvent être encore plus précis, et concernent les taux ou les pourcentages d'alphabétisation, d'énergie, de calories, de docteurs, de mortalité infantile, d'écoles, de télévisions et de téléphones. Vous pouvez également obtenir les taux de protestations, de morts politiques, de révoltes, d'attaques armées, d'assassinats et d'exécutions.

Enfin l'importance des droits politiques et des droits de l'Homme peuvent également être obtenus. Voilà un logiciel qui devrait plaire à Amnesty International.

Tous ces renseignements ne sont là que pour aider le joueur, et les valeurs évoluent au cours du temps. L'option « histoire d'un pays » vous trace les courbes de chacun de ces taux année par année, permettant ainsi de voir l'évolution générale d'un pays.

Le jeu commence en 1986. Vous avez à votre disposition tous les renseignements nécessaires sur la sphère d'influence mondiale, les événements majeurs (qui vous situent les pays en révolution), le prestige des pays, les révoltes (terrorisme, guerilla, guerre civile), les coups d'états et les conférences mondiales à Helsinki.

Quand c'est à vous de jouer, vous devez définir votre politique, c'est-à-dire intervenir à l'étranger (personnellement, je vous conseille un raid-surprise contre Kadhafi si vous êtes le président des USA, ou vous pouvez tenter de reconquérir Cuba mais franchement, ça fait 20 ans que le VRAI président essaye en vain, alors vous n'avez que peu de chances). Pour cela, choisissez entre l'aide militaire pour le gouvernement ou pour les révoltés, l'intervention militaire pour le gouvernement ou pour les révoltés, l'aide économique, la déstabilisation, les traités où encore la pression diplomatique. Il vous suffit alors de cliquer sur le pays où vous désirez intervenir, et d'indiquer l'option choisie, en ajoutant la valeur en dollar de l'aide, ou le nombre de militaires envoyés. Exemple : Afrique du Sud, sanctions économiques et aide militaire, vous cliquez, c'est enregistré.
Une fois ceci fait, aller voir les actions de votre adversaire. L'ordinateur vous annonce les actions décidées par le bloc opposé. Si une action ne vous dérange pas, passez à la suivante. Si l'une d'entre elles vous gêne, questionnez le bloc opposé. L'ordinateur vous indique les intérêts des deux blocs dans l'affaire, et les points de prestige mis en jeu. Si vous considérez qu'il faut bloquer l'action de l'adversaire, commencez les menaces. Vous avez trois coups pour qu'ils se retirent. Si le dernier n'a pas provoqué un demi-tour du bloc opposé, c'est la troisième guerre mondiale, et avec ceci la fin du jeu. Vous pouvez abandonner à tout moment, mais celui qui craque perd tous les points de prestige mis en jeu à ce moment, ce qui détermine en fait le score de chaque bloc. C'est ensuite l'autre bloc qui va examiner vos actions et tenter de vous contrer. Une option vous permet de voir, à la fin du tour de jeu, les résultats de toutes vos actions, c'est-à-dire, si elles ont été acceptées ou non par le bloc adverse. Après quoi on passe à l'année suivante et tout recommence. Une option vous permet de voir les actions des deux blocs lors de l'année précédente et de savoir les événements qui se passent dans les pays mineurs. Nous avons particulièrement apprécié l'option « journal » qui vous donne les actualités politiques, économiques ou sociales d'un pays. Ainsi en 1986, le journal le Français annonce des manifestations contre le premier ministre, et la mort d'une actrice française connue (Coluche ? Ah non). Il est véritablement incroyable de pouvoir avoir des informations, même mondaines de tous les pays du monde !

En résumé, ce jeu plaira à toutes les personnes qui aiment la géopolitique et les relations internationales. Je peux même dire que ce jeu est réellement mieux que le fameux « Diplomacy », que l'on peut y jouer seul ou à deux, et qu'évidemment, on peut sauvegarder une partie en fin d'année (cadeau de Noël : une sauvegarde).

Balance of Power est donc un jeu réellement génial, qui étonne par ses options et sa simplicité de jeu, et bien qu'il soit très difficile de gagner contre l'ordinateur, cela reste l'un des meilleurs jeux de stratégie actuels sur ST.

ST Magazine a fait ses preuves!

Abonnez-vous!

TOUT ATARI CHEZ HYPER-CB

6990 F TTC
1040 Mono

8490 F TTC
1040 couleurs

3990 F TTC
520 STF

PROGRAMMES PROFESSIONNELS

-COMPTA MEMSOFT	1990
-MALETTE BUREAUTIQUE	1990
-MALETTE SCIENTIFIQUE	3990
-PACK BUREAUTIQUE	1000
-PUBLISHING PARTNER	1390

OFFRES BUREAUTIQUE ATARI ST

-1040+COUL+MALETTE BUREAUTIQU	9490
-1040+MONO+MALETTE BUREAUTIQUE	7990

OFFRE SCIENTIFIQUE ATARI ST

-1040+COUL +MALETTE SCIENTIFIQ	11490
-1040+MONO +MALETTE SCIENTIFIQU	9990

PROGRAMMES UTILITAIRES

-CAD 3	450
-CALCOMAT PLUS	750
-CALCOMAT	450
-DATAMAT ST	450
-DB MASTER	590
-DEGAS ELITE	650
-EASY DRAW	730
-EVOLUTION SUNSET ST	990
-GFA BASIC	495
-GFA COMPILATEUR/BASIC GFA	495
-GFA DRAFT-DAO	990
-GFA VECTOR/3D	495
-PLATINE ST	1250
-PLUS PAINT	395
-PROFIMAT ST-ASSEMBLEUR	495
-PRO FORTAN	1330
-SUPERBASE ST	990
-TEXTOMAT ST PLUS	750
-TEXTOMAT ST	450
-1 ST WORD	590

LIBRAIRIE ATARI

MICRO APPLICATION

-LIVRE DU ST BASIC	149
-DU BASIC AU C	149
-BIBLE ATARI ST	249
-DEBUTER AVEC ATARI ST	129
-LIVRE DU GEM	179
-LIVRE GFA BASIC	199
-GFA BASIC +DISKETTE	319
-GRAPHISME 3D	179
-GRAPHISMES ET SONS	149
-LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149
-LIVRE LECTEUR DISK	179
-LIVRE LECTEUR DISK+DISKETTE	299
-LIVRE DU LOGO	149
-PEEKS ET POKES	129
-TRUCS ET ASTUCES	149

JEUX

-ALTAIR	290
-BASKET BALL	160
-CHESS (PSION)	249
-CRAFTON ET XUNK	290
-DAMES 3D CHAMPION	200
-DEEP SPACE	370
-DESA	220
-EDEN BLUES	290
-FLIGHT SIMULATOR 2	455
-GATO	330
-HACKER 2	230
-HARRIER STRIKE MISSION	410
-KARATE KID 2	210
-KING QUEST 2	390
-LEADER BOARD	280
-MACADAM BUMPER	290
-MEAN 18	370
-MERCENARY	230

JEUX

-MIND SHADOW	240
-PHOENIX	295
-PROHIBITION	260
-PASSAGERS DU VENT 1	299
-PASSAGERS DU VENT 2	299
-SILENT SERVICE	270
-SKYFOX	390
-STARGLIDER	200
-STRIP POKER	199
-SUPER CYCLE	260
-SUPER TENNIS	245
-TEMPLE OF APSHAI	310
-THAI BOXING	160
-THYPHOON	220
-TRAIL BLAZER	280
-TURBO GT	180
-WINTER GAMES	300
-WORLD GAMES	260

DEMONSTRATION AU MAGASIN HYPER-CB

1040 STF + MONO **6 990 F TTC**	ATARI 520 STF **3 990 F TTC**	MONITEUR MONO **1 690 F TTC**
1040 STF + COUL **8 490 F TTC**	520 STF + MONO **4 990 F TTC**	MONITEUR COULEURS **2 990 F TTC**
DISK DUR 20 Mo **4 990 F TTC**	520 STF + COUL **6 490 F TTC**	
LECTEUR 730 Ko **1 990 F TTC**	LECTEUR 360 Ko **1 490 F TTC**	

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 15 000 F* A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.
*15.000 F sur un compte à votre nom.

EN STOCK.
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT.

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard

ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

ST 10

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom
Prénom
Adresse
Téléphone
Code postal
Ville

Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 01-10-87

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

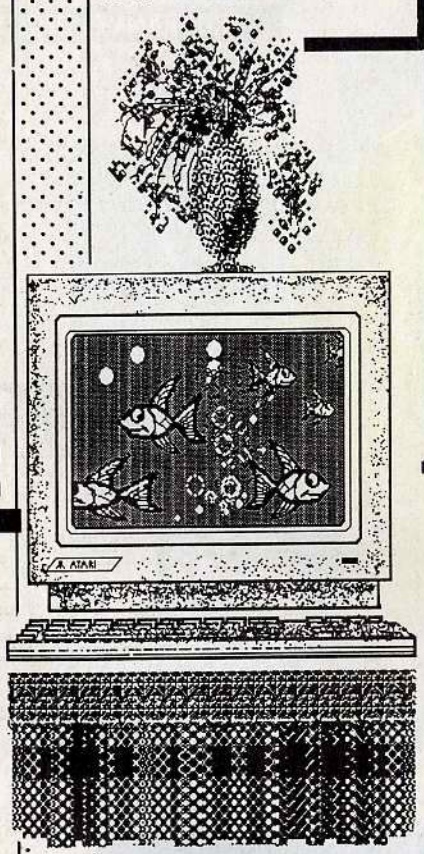
Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

Participation aux frais d'envois
De 0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORBE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande +
TOTAL GÉNÉRAL

SPECTRUM PLUS, TROISIEME !

Le Spectrum Plus 3 semble être imminent : une moitié Amstrad avec un drive 3 pouces et un clavier type CPC464, une moitié Sinclair avec le look et la technologie. Sinon, c'est toujours un 8 bits avec 128 Ko de mémoire à 2000 francs. Au nord, rien de nouveau.



LES CHIFFRES DU MOIS

9. 365. 000

C'est, en **dollars**, le volume des rentrées d'Atari Corp durant les quatres derniers mois. Les bénéfices de la société ont augmenté de **400%** en un an.

75

C'est le prix de la dernière disquette de la boutique de PRESSIMAGE. Une soixantaine de fonctions en librairies, pour tous les programmerurs en Pascal OSS, ainsi qu'un indenteur automatique et un programme de calcul detaux d'intérêt, de remboursements, etc, etc.(sources fournis).REF.DPL999

16/32

Ca, contrairement aux apparences, ce n'est **pas** un chiffre. C'est le nom du plus **gros** distributeur français, qui vient d'acquérir les droits **exclusifs** de tous les logiciels Microdeal (Tanglewood, Airball, Goldrunner), de tous les Psygnosis (Barbarian, Terrorpods) et de **VegasGambler**, de LDW. On va enfin pouvoir avoir les jeux en même **temps** qu'en Grande-Bretagne.

5

C'est le nombre de petits que vient d'avoir la chienne de **Loriciels**. D'où le retard de l'interpréteur C prévu pour **très** bientôt (non, je ne vois pas le rapport non plus).

3615

C'est le numéro de **téléphone** du serveur ST Mag (code SM1*STMAG). Nous publierons le mois prochain un **logiciel** qui permet d'enregistrer les pages **afin** de ne pas rester trop longtemps connecté.

3

C'est le nombre de gens qui nous **agressent** perpétuellement pour qu'on parle d'eux dans nos colonnes, même en **mal**. Raté : on ne les citera **pas**. C'est crispant, hein ?

17. 3. 2

Ce n'est pas l'arrivée du **tiercé** de dimanche dernier, mais respectivement les nombres de Macintosh, d'Atari ST et d'Amiga vendus **d'occasion** dans le dernier numéro de la Centrale des Particuliers. Doit-on y voir des signes de santé concernant ces marchés **respectifs** ?

FLIGHT SIM III

Digital Integration prépare une version plus élaborée de Flight Simulator II. Cette fois, on pilotera un F16 Falcon Fighter de General Dynamics.

COMME D'HABITUUUD

Le Z88, le dernier-né portable de Clive Sinclair, est en retard. Les commandes ne sont toujours pas honorées.

ET NOUS ?

Jack Tramiel envisage très sérieusement de créer un centre de recherche logicielle en Angleterre et un centre de recherches technologique en Allemagne. On ne sait pas si il veut faire un centre de recherche œnologique en France.

ASCENSEUR

De courageux ptis gars ont décidé de lancer un mensuel informatique gratuit. Ça parle de tout et le prochain numéro sera consacré à Atari. On le trouve dans des tas d'endroits non répertoriés, mais surtout en le demandant à l'éditeur : Editions Neptune, 18 bis rue Violet, 75015 Paris, tel : (1) 64 56 81 56. Bonne chance !

RELIQUAT DE SORTIE

Si le temps reste au beau, vous aurez bientôt droit à **Uridium**, le jeu de Jim Hewson sur C64, **Robotron** et **Millipède**, développés par Atari, **Déjà Vu**, le superbe jeu d'aventure graphique de Mindscape, Gauntlet (« elle est pas bonne, coco, on la refait »), **Guild of thieves**, la suite de **The Pawn**, et **Word Perfect**, le fameux traitement de texte adapté d'IBM, avec macros, calculs mathématiques, semi-base de données, un processeurs d'idées à cinq niveaux, un dictionnaire de 115. 000 mots et un affichage en cinq colonnes.

PIRATES !

Micro-Application a trouvé un bon truc pour éviter qu'on pirate le GfA Basic : ils le piratent eux-mêmes. En photocopiant la doc, on en a grosso modo pour 200 balles. Or, c'est exactement le prix du **Livre du GfA Basic** qui vient de sortir. 650 pages, toutes les instructions commentées avec des exemples (une page entière pour Vdibase, deux et demi pour Windtab, cinq pour Relseek...), un véritable cours de basic (qu'est-ce qu'un bit, une mémoire, l'hexadécimal...), la doc complète du compilateur, plus un programme graphique à recopier qui court sur tout le livre et qui sert d'exemple pratiquement à toutes les instructions. Précisons que pour recopier le programme, il faut taper dans l'ordre du bouquin tous les petits caractères (c'est indiqué nulle part !). C'est vraiment le bouquin absolu pour tous ceux qui, euh... Pour tout le monde, en fait. C'est pour l'instant ce que Micro-App a fait de mieux. Encore !

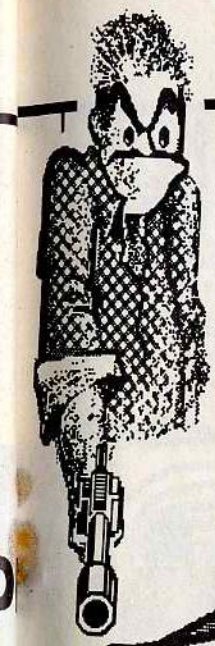
les français se réveillent

... Et il était temps. Micro C, à Rennes, sort six programmes de maths : **Maths 6e, Maths 5e et 4e, Maths 3e, Maths second cycle, Géométrie (plane et dans l'espace)** et **Complexes et fonctions**. Le prix oscille entre 180 et 280 francs.

Logisoft, à Toulouse, propose trois logiciels : **Gestion familiale** (180 francs), **Pronostics pour le loto sportif** (250 francs), et **Robodev**, la version « pro » d'Automate, qui permet d'éditer les procédures, de ralentir, d'accélérer, de supprimer ou de rajouter des mouvements en pas-à-pas. The price : 500 F

Enfin, Memsoft fait un énorme effort en sortant sa **Paye** et sa **Facturation** à 1900 francs hors taxes chacun. Sur les autres machines, c'était 6000 francs hors taxes...

Et dans ceux qui se sont réveillés il y a déjà pas mal de temps, heureusement pour nous, il y a Loriciels qui sort **Bob Winner** ce mois-ci. Banc d'essai dans le prochain numéro !



CONCOURS MAKE IT MOVE : LES GAGNANTS !

Les deux personnes ayant gagné un digitaliseur Print-Technik offert par CICI, l'importateur, sont Michel Thomas, d'Epinay sur Orge, pour « Mouvement perpétuel » et Vincent Vagnier, de Saint Gratien, pour « Oublianski ». Les autres gagnent bien entendu une disquette de la boutique de Pressimage et un abonnement d'un an à ST Magazine. Bravo !

COMPILATEUR BASIC LDW :

Dans notre numéro 6 (décembre 86) nous testions le compilateur du basic Atari conçu par la société LDW. En voici une nouvelle version 1. 1 nettement améliorée. Tout d'abord les temps de compilation (tout à fait insupportables dans la version 1. 0) ont été grandement réduits. La version 1. 1 compile presque 70% plus rapidement que l'ancienne et fournit directement un code objet évitant ainsi la phase d'assemblage.

Les fonctions arithmétiques sont également quatre fois plus rapides, mais leur précision n'a pas été améliorée (par rapport à la version 1. 0).

Parmi les autres apports importants signalons la présence de fonctions BIOS, XBIOS, GEMDOS permettant un accès simple à l'ensemble des fonctions du système d'exploitation, l'utilisation de tableaux (dynamiques, sans limitation de taille) aux indices négatifs, une gestion de fichiers à accès direct plus complète et performante, la présence des variables TIME$ et DATE$ fournissant l'heure et la date du jour, une instruction permettant au programmeur de contrôler jusqu'à 15 évènements externes (dont 7 sont définissables et 8 pré-définis), l'utilisation de IF multi-lignes (ce qui n'est pas le cas du ST Basic), la possibilité de travailler en plein écran, ou avec l'habituelle fenêtre de sortie !

Le packaging a lui aussi été révisé : fourni dans un superbe classeur gris, la documentation est composée de quatre grandes parties (les feuilles sont cartonnées et de couleurs différentes selon les chapitres). Elle est claire, très complète mais en anglais. Le dernier chapître fournit le listing de toutes les fonctions GEM, vous évitant ainsi bien des heures de recherche.

Cette nouvelle version se révelle donc bien supérieure à l'ancienne. La principale qualité de ce compilateur, est sa capacité à compiler n'importe quel programme écrit avec le basic d'origine (fournit par Atari) et ceci sans aucune modification. Les seuls limitations de ce compilateur sont en fait liées à celles du ST-Basic : aucune structuration, notion de procédures et de paramètres inexistante, chaines limitées à 255 caractères...

L'étonnante rapidité des programmes compilés, le sérieux du produit, les nombreux apports afin de palier aux faiblesses du ST-BASIC, et sa récente baisse de prix font du « LDW COMPILER » un des produits les plus intéressants du marché, pour développer sur les ST.

Tableau comparatif LDW Compiler/compilateur GFA
(1: taille en octets du programme compilé, 2: temps de compilation en secondes, 3: temps d'exécution en secondes).

	LDW Compiler			Compilateur GFA		
	1	2	3	1	2	3
100.000 boucles:	14184	18	12	8760	2	7
en entiers:	-	-	0.7	-	-	2
calculs complexes:	13178	22	18	6840	2	44
test graphique:	12247	23	4	7140	2	4

RUN INFORMATIQUE

la vitrine de l'authentique spécialiste

62, rue gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1(45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
Sortie de Métro RUE DE L'ÉGLISE

1040 STF mono 6990 F
1040 STF coul 8490 F
Voir ✱
520 STF 3 990 F

PROMO 520 ST
520 STF + SM 125 monochromes .. 4 990 F
520 STF + SM 1224 couleur ..... 6 490 F

PROMO BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + 4 logiciels
TRAITEMENT DE TEXTE
+ GESTION DE FICHIER
+ TABLEUR GRAPHIQUE
+ UTILITAIRE DE BUREAU
Moniteur monoch. ..... 7 990 F
Moniteur couleur ..... 9 490 F

● périphériques
SM 125 Monit. mono. HR 1 690 F
SM 1224 Monit. Couleur 2 990 F
SF 354 Lec. Disq. 500 K . 1 490 F
SF 314 Lec. Disq. 1 Mo . 1 990 F
SH 204 Disque Dur ..... 4 990 F
SMM 804 IMPRIMANTE . 1 990 F

PROMO SCIENTIFIQUE
1040 STF : 1 Mega RAM lecteur 3,5", 720 ko, souris
DOCUMENTATION TECHNIQUE
+ LANGAGES ET OUTILS DE DÉVELOP. + OUTILS DE TÉLÉCOMMUNICATION
+ OUTILS DE BUREAUTIQUE
Moniteur monochr. ..... 9 990 F
Moniteur couleur ..... 11 490 F

✱ Pour tout achat d'un 520 ou 1040, il vous sera offert 5 disquettes de logiciels "PublicDomaine", soit 60 programmes de 160 fichiers . GRATUIT !!

HABA "SPECIALIST"
HABAWRITER 2
Le véritable traitement de texte "PRO" sur ST. Menus déroulants. Doc. en français.
Le MUST !! ..... 780 F
LES AUTRES HABA :
HABADEX (fichier) ..... 390 F
HABAWIEV (Base de données intuitive) ..... 595 F
HABAMERGE lien entre les différents HABA ..... 530 F

● accessoires
EXTENSION 512 K (520 ST) 1190 F
EMULATOR MAC ..... 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE . REALITY ... 390 F
BASKET BALL ..... 199 F
CHIFFRES ET LETTRES ... 290 F
COMPUBRIDGE ..... 340 F
DEEP SPACE ..... 320 F
DIABLO ..... 260 F
DUNGEON MASTER ..... 320 F
EDEN BLUES ..... 290 F
EIGHT BALL ..... 410 F
HARRIER STRIKE MISSION ..... 290 F
LEADER BOARD ..... 380 F
SDI ..... 400 F
SILENCE SERVICE ..... 380 F
SPACE QUEST ..... 390 F
TRANSYLVANIA ..... 160 F
THE PAWN ..... 210 F

IMPRIMANTES
CITIZEN 120 D ..... 2450 F
EPSON LX 80 ..... 3900 F
RITEMAN F+ ..... 3100 F
SMM 804 ATARI ..... 2490 F
CENTRONICS LASER PAGE PRINTER 8. 8 pages/minute, format A4/B4, 300x300 points/pouce, 256 Ko, émulation.
EPSON FX résidente, interface parallèle, RS232C ou IEEE 488 au choix, y compris starter kit 26200 F HT
OKIMATE 20 IMPRIMANTE COULEUR avec câble ..... N.C.

● utilitaires atari ST
DEVPAC HISOFT ..... 745 F
KISSED ..... 310 F
K'SECA ..... 579 F
ST TOOLKIT ..... 275 F
TOOLBOX ..... 390 F
MENU + (MCC) ..... 110 F
MACRO MANAGER ..... N.C.
TYPE SETTER ..... 410 F
FILE TRANSFER ATARI/IBM 450 F
UTILITIES MICHTRON ... 485 F
MICHTRON BBS ..... 305 F
DISK HELP ..... 305 F
DISK LIBRARY ..... 520 F
RAMDISK + SPOOLER ... 280 F
MICRO C TOOLS ..... 245 F
MICRO MAKE ..... 345 F
MICRO C SHELL ..... 565 F

● encore des jeux
CHAMPIONSHIP WRESLING 320 F
HOLE IN ONE GOLF ..... 307 F
RED ALERT ..... 220 F
SPACE STATION ..... 245 F
SHANGAI ..... 260 F
WAR ZONE ..... 245 F
JEWELS OF DARKNESS ... 240 F
GATO ..... 395 F
OGRE ..... 390 F
KING QUEST III ..... 290 F
KARATE KID II ..... 250 F
TIMEBLAST ..... 250 F
WORLD KARATE CHAMP . 390 F
STRIKE FORCE HARRIER . 305 F
GT TURBO ..... 235 F
DEFENDER OF THE CROWN 270 F
FLIGHT SIMULATOR II ..... 495 F

● accessoires
EMULCOM ..... 890 F
CÂBLE PERITEL ..... 290 F
CÂBLE SÉRIE RS232 ..... 295 F
CÂBLE CENTRONICS ..... 250 F
CÂBLE DRIVE ST ..... 189 F
MOUSE MAT ..... 89 F
MOUSE HOUSE ..... 110 F
● musique
MUSIC STUDIO ..... 390 F
EZ-TRACK ST SEQUENCER 870 F
MIDI RECORDING STUDIO 260 F

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT CONSULTEZ-NOUS

● et d'autres utilitaires
K'SWITCH ..... 260 F
VIP PROFESSIONAL ..... 1870 F
DBMAN (DBASE III) ..... 1150 F
K'RESOURCE ..... 348 F
MAKE (MCC) ..... 599 F
BCPL (MCC) ..... 1199 F
MICRO RTX ..... 732 F
PRINT MASTER ..... 375 F
TYPE SETTER ELITE ..... 389 F
ART GALLERY ..... 279 F
BACKUP HARD DRIVE ... 250 F
MACRO ASSEMBLER ..... 570 F
BACKPACK ..... 780 F
HARD DISK ACCELERATOR 260 F
PERSONAL MONEY MANAGER ..... 290 F

● toujours des jeux
BRATACAS ..... 399 F
SUPER HUEY ..... 350 F
CHESS ..... 490 F
WORLD GAMES ..... 320 F
ARENA ..... 280 F
CHIFFRES ET LETTRES ... 290 F
QUESTPROBE ..... 190 F
PHANTASIE II ..... 360 F
SKYFOX ..... 385 F
TEE-UP ..... 145 F
MACADAM BUMPER ..... 290 F
TASS TIME IN TOWN ..... 450 F
STAR FLEET I ..... 405 F
STAR GLIDER ..... 245 F
SUPER CYCLE ..... 320 F
SUPER TENNIS ..... 230 F
ULTIMA III ..... 549 F

CREEZ DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO
DIGITALISEUR
REALTIZER. DIGIT. ULTRARAPIDE 320 x 200 basse ou haute résolution 2 à 16 tons de gris ..... 1 730 F
CAMERA BST CC-400A (sans objectif) ..... 3328 F
OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:2,5 ..... 1183 F
ZOOM COSMICAR 12,5-75 mm 1:1,8 ..... 4450 F
PROTÉGEZ VOTRE MICRO
ST-MONO (3 housses) ..... 140 F
ST-COULEUR (3 housses) . 145 F

● graphisme et animation
PLUS PAINT Monochrome 395 F
PLUS PAINT Couleur ..... 395 F
GFA VECTOR ST (CAO) ... 495 F
GFA DRAFT (DAO) ..... 990 F
PAINTWORKS ..... 430 F
AEGIS ANIMATOR ..... 550 F
ART DIRECTOR ..... 520 F
EASY DRAW ..... 1375 F
CAD 3D ..... 469 F
DEGAS ELITE ..... 620 F
MAKE IT MOVE ..... 450 F
ANIMATOR ..... 290 F
● tableurs
DB CALC ..... 455 F
EZ-CALC ..... 740 F
CALCOMAT ..... 450 F

● et d'autres jeux ATARI ST
UNIVERSE II ..... 650 F
WINTER GAMES ..... 350 F
TRAILBLAZER ..... 245 F
DAMES 3D ..... 160 F
NINJA MISSION ..... 140 F
CHESSMASTER 2000 ..... 300 F
NOUVEAU ▶▶▶▶ Fini le syndrôme de la souris ! Retrouvez votre gestuelle avec un stylo !
TABLETTE À DIGITALISER CRP
Format A4 livrée avec stylet acier. Programme Demos sous GFA et C. Résolution 0,1 mm. Précision 0,5 mm ..... 4 650 F
(Souris en option 745 F h.t.).

Joysticks
AMÉLIOREZ VOS SCORES
THE PROFESSIONAL
. 6 microswitches
. Réponse rapide
. Sensibilité parfaite
. Précision
. Ergonomique
. Cordon de 1,50 m
A. STANDARD 185 F
B. AUTOFIRE . 225 F
THE ELITE 130 F
. Nouveau
. 4 microswitches
. Sensible . Rapide
. Cordon de 1,50 m

ce que vous ne trouvez pas en vitrine est sûrement à l'intérieur, demandez notre liste de produits, logiciels et jeux.

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. ..... ST 5
Logiciel .....
Matériel .....
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Matériel par SERNAM EXPRESS .200 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : Total
Signature des parents pour les moins de 18 ans.
CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER
Je préfère règler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :
DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque) .....

AVEZ VOUS LA BONNE VERSION ?

Un programme, ça vit ! Des fonctions nouvelles apparaissent, des 'bugs' disparaissent. ST Magazine vous informe désormais régulièrement du numéro de version le plus récent de votre logiciel favori.
Vos commentaires sur cette nouvelle rubrique seront les bienvenus.

Programmation

GFA BASIC	2.0
COMPILATEUR GFA	1.80
MEGAMAX C (Editeur)	1.3
" " " " (Shell)	1.1
LATTICE C	3.04.01
OSS PASCAL	1.11

Gestion

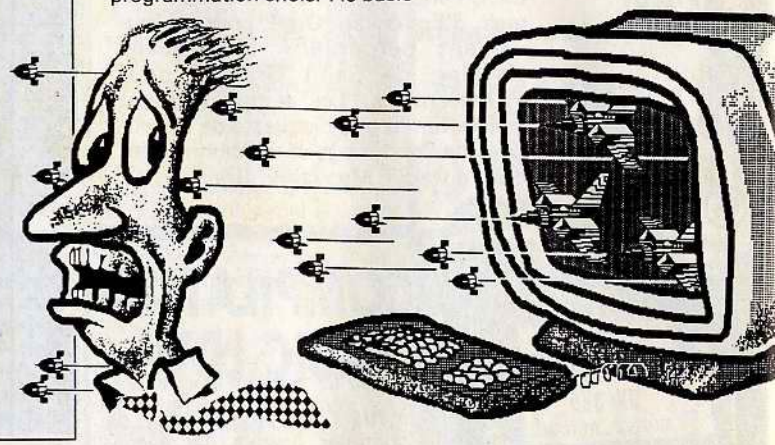
DATAMAT	2.02
VIP	GEM
SUPERBASE	1.026
K-SPREAD	1.31
DB MAN	3.01
K-GRAPH	1.01
1ST WORD	1.6
CALCOMAT	3.0
EVOLUTION	1.0
L'EXPERT	1.25
QUICK MIND	3.0
EMULCOM	2.1

Créativité

PRO 24	2.0
EASY DRAW	2.0

FLIGHT ARMY SIMULATOR II

La base de Rochefort (armée de l'air) vient d'acheter à Conseil Systèmes Informatique six ST pour simuler la réparation d'un Mirage 2000 (non, pas le synthé, l'avion). Langage de programmation choisi : le basic GfA. Ils hésitaient en PC et ST, et finalement, pour des raisons de vitesse, c'est le ST qui a gagné. Ils n'avaient qu'à nous demander, ils n'auraient même pas hésité.



DERNIERE MINUTE

Un autre club ! Médical cette fois-ci, ouvert à tous les médecins de Tours et de la région centre, utilisateurs de ST. Etude de logiciels médicaux, traitements de textes, fichiers thérapeutiques, etc. Pour tous renseignements, s'adresser au Docteur Pierre Bruneau, 37310 Reignac sur Indre, tel : 47 94 10 66.

RATE

Le Show du Micro Idéal s'est tenu à Londres le mois dernier durant deux jours. Enfin, presque. Les organisateurs avaient prévu plus de 20. 000 personnes : il n'y en a eu que quelques centaines, et la plupart des participants ont plié bagages le samedi après-midi. Le dimanche, il n'y avait que quelques pélerins errant dans des couloirs à demi-vides.

VOUS ETES NOS MEILLEURS INSPECTEURS DE LA DISTRIBUTION !

Vente au numéro

Si, comme beaucoup d'autres, vous avez déjà eu du mal à vous procurer ST Magazine dans votre ville, dans votre région, dans votre quartier, vous pouvez nous aider à y remédier. La chose la plus simple à faire est de nous écrire pour nous dire que vous ne trouvez pas ST Mag à tel ou tel endroit. Mais vous pouvez faire beaucoup mieux, si vous voulez bien consacrer un peu de temps à ce problème. L'idéal serait de nous faire parvenir environ une semaine après parution d'un numéro, l'état des stocks dans les points de distribution que vous fréquentez habituellement, qui ont au moins un rayon « revues informatiques ». Notez le nombre de ST Magazine encore en place (s'il en reste) ; questionnez le responsable au besoin (pour être sûr qu'il en a eu ou qu'il n'en reste pas à la réserve) ; notez également le jour ou apparaissent les ST Mag en rayon (il arrive qu'il y ait un délai entre le jour normal de sortie et le jour éffectif de présentation). Notez encore si un nombre anormalement élevé de magazines dorment dans les rayons alors que des points de distribution (importants) voisins n'en ont pas/plus.

Abonnés :

Pour les abonnés, le problème est unique. Combien de temps les P et T condescendent-ils à mettre pour acheminer un pli de 200 grammes d'un point du territoire à un autre. Là est toute la question ! Dans le cas ou le délai entre la date de compostage et la date de réception excède, à la fois, une semaine et vous-mêmes, n'hésitez pas à nous le signaler, surtout en cas de récidive.

Contact :

Pour tous ces problèmes, ou toutes remarques concernant la distribution du magazine, écrivez à **Distribution ST / Pressimage 210 rue de Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS.**

LA GAZETTE DE MICRO VIDEO

JUIN 1987.

OFFRE SPECIALE

C'est le moment d'acheter votre ST !

Du 1er Juin au 31 Août, nous en donnons plus que nous n'en avons jamais donné.

POUR LES BOSSEURS

Afin que vous puissiez profiter de vos vacances pour devenir un expert dans la maitrise des outils de gestion informatique, le 1040 ST avec pack bureautique est livré avec trois cours d'auto-formation: traitement de textes, gestion de fichiers, tableur graphique d'une valeur de 1000 francs sans supplément de prix.

1040 ST + Moniteur + Pack + Cours: 7990 F TTC.

Si vous désirez vous former encore plus vite, MICRO VIDEO organise des stages à partir du mois de Juillet, avec remise de 50% pour tout achat d'une configuration ST.

POUR LES JOUEURS

Nous vous offrons quatre Super Jeux:

MACADAM BUMPER, le best du jeu de flipper
WANDERER, le combat en 3D (lunettes spéciales)
TRIFIDE, un Galaxian redoutable.
MEGAROIDS, un Asteroids démoniaque.

..... et deux logiciels graphiques.

La nouvelle version de NEOCHROME
ANIMATIC, pour faire des dessins animés.

pour tout achat d'une configuration 520 ST.

520 ST: 3990 F 520 ST + Moniteur couleur: 6490 F

ALORS, SI UN DE VOS AMIS EST SUR LE POINT D'ACHETER UN ST, C'EST LE MOMENT DE LUI FAIRE DECOUVRIR MICRO VIDEO.

SPECIAL ETUDIANTS !

A l'occasion du Salon de l'Etudiant et jusqu'au 15 juillet, MICRO VIDEO fait des cadeaux aux Etudiants.

Pour tout achat d'une configuration ST, nous vous offrons un bon d'achat équivalent à 12% de la valeur de votre facture.

Ou bien de très grandes facilités de paiement.

ATTENTION ! Pour bénéficier d'une de ces promotions, vous devrez pouvoir présenter votre carte d'étudiant.

SPECIAL MICRO-EDITION

PUBLISHING PARTNER est arrivé !

A cette occasion, MICRO VIDEO a mis en place toute une série de nouveaux services.

Vos documents peuvent être édités chez vous sur une imprimante matricielle, telle l'ATARI SM804 ou la STAR NL 10... Cependant vous n'obtiendrez pas une qualité similaire à celle de cette page, qui elle, a été sortie sur une imprimante LASER compatible POSTSCRIPT.

Si vous achetez PUBLISHING PARTNER chez MICRO-VIDEO, nous vous offrons une demi-heure de connection gratuite sur l'imprimante LASER. De même, dans le futur, si le nombre de documents que vous éditez ne justifie pas l'achat d'une imprimante Laser, vous pourrez venir les imprimer chez nous pour un prix très compétitif.

SPECIAL JEUX

Pour ce qui est des Jeux, MICRO VIDEO veut être le **moins cher de Paris**. Si dans la semaine qui suit l'achat vous trouvez moins cher(*), nous vous remboursons la différence et nous vous offrons une disquette 'Domaine Public'.

Nous stockons toutes les nouveautés en provenance des Etats-Unis, d'Angleterre et d'Allemagne.

Mais nous gardons également en stock tous les meilleurs titres des mois passés.

(*) Dans les mêmes conditions de vente, ce qui exclut la vente par correspondance et ce qui implique que le jeu doit être en stock chez notre concurrent.

NOUVEAU !

2 Mégas dans votre ST

3500 francs (pose comprise) si vous avez déjà 1 Méga
4500 francs (pose comprise) si vous avez 512K

Trois en un !

Si vous en avez assez de changer sans arrêt entre souris et manette de jeu. Tour à tour joystick, souris ou track-ball, c'est l' accessoire ultime pour votre ST.

Et toujours les "PLUS" de MICRO VIDEO

GARANTIE 2 ANS
SERVICE DE MAINTENANCE
FORMATION

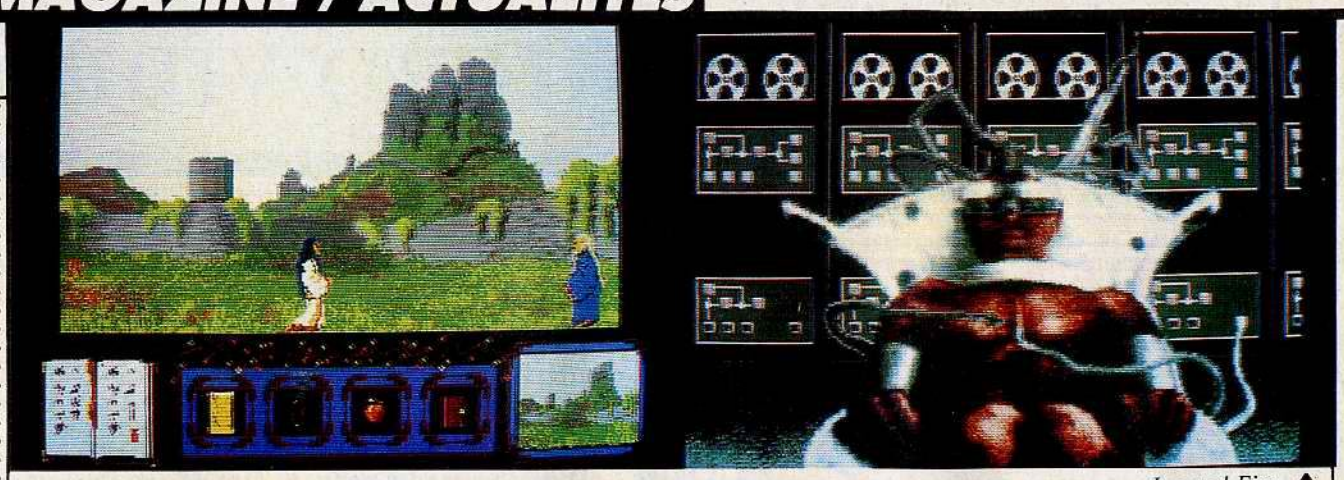
Une seule machine, mais nous la connaissons bien.

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Métro: Gare du Nord Tel: 42.01.83.66

Ouvert du mardi au samedi de 10 heures à 19 heures



Golden Path. ▲

Ice and Fire. ▲

Les passagers du vent II. ▶

ON N'A PAS EU LE TEMPS DE JOUER

Voici quelques nouveautés que nous avons vu, booté, mais que nous n'avons pas eu le temps d'explorer à fond. Ce seront les articles du mois prochain !

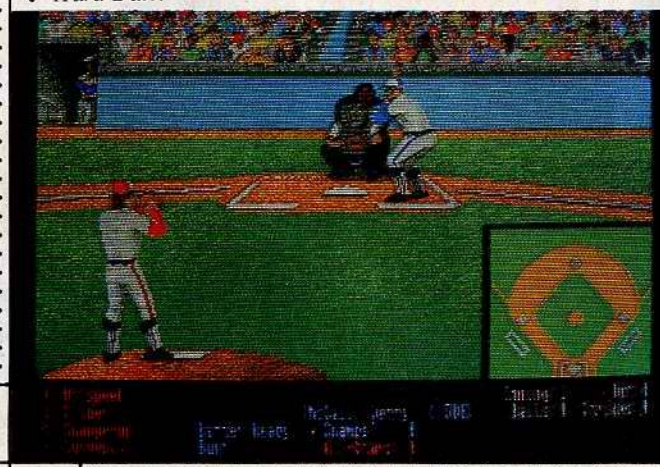
Ice and Fire est un jeu d'aventure graphique superbe, en six disquettes. **Hard Ball** est une simulation de Base-Ball (là, c'est pas qu'on n'a pas eu le temps d'y jouer, c'est qu'on n'a pas eu le temps d'apprendre les règles du Base-Ball avant de jouer). **Airball** est le nouveau Microdeal, superbe, un peu le look de **Knight Lore**, pour ceux qui avaient un 8 bits à l'époque. Tanglewood est un jeu qui a l'air beau, et dont on ne sait pas grand-chose de plus.

STOS est un pack de développement qui comprend un Dos Shell, un assembleur et un basic anarchiste : il accepte les numéros de lignes, plusieurs instructions par ligne, gère jusqu'à 16 sprites de n'importe quelle taille en interruption, la musique en interruption aussi (on peut taper un listing en ayant 16 sprites qui se baladent et de la musique en même temps), permet de changer de résolution à volonté, n'utilise absolument pas Gem et comprend près de 350 instructions. Le tout, presque aussi rapide que le GfA ! Pour les nostalgiques de la programmation spaghetti sur 8 bits.

Golden Path est un jeu d'aventure, je vous raconte pas (ce n'est pas une façon de parler, je ne vous raconte vraiment pas, je ne sais pas ce qu'il y a dedans). **Vegas Gambler** est un superbe jeu de casino que nous avons vu au Salon de Londres, créé par LDW. **Barbarian**, le nouveau Psygnosis, devrait être sorti le mois prochain, ainsi que **Terrorpods** (je suggère un titre français : les trépieds de la terreur).

Enfin, **ST MAG N° 10 (the game)** est un jeu d'aventure dans lequel il faut se débrouiller pour que les articles arrivent à l'heure à l'imprimerie. Pour l'instant, personne n'a réussi à aller jusqu'au bout.

▼ *Hard Ball.*

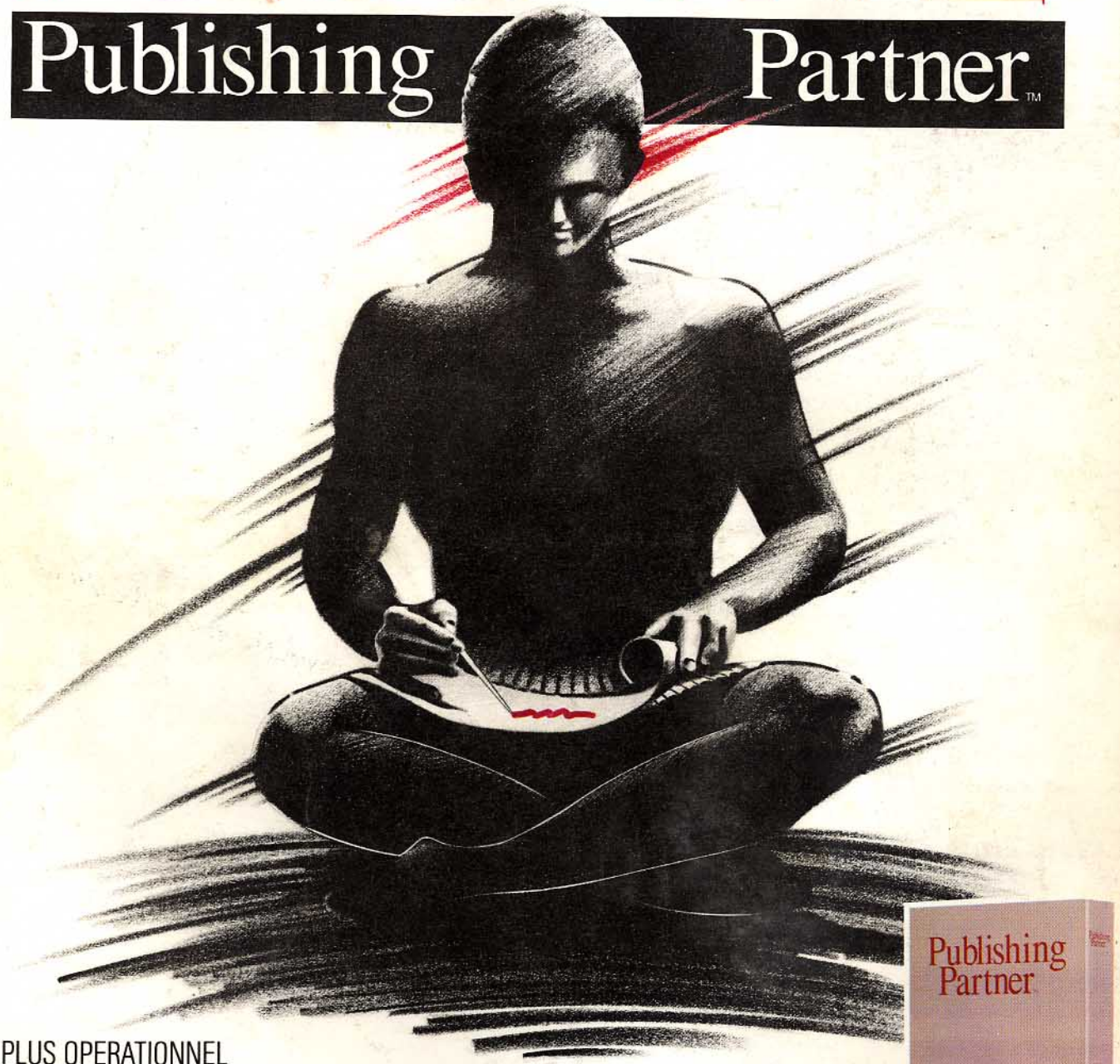


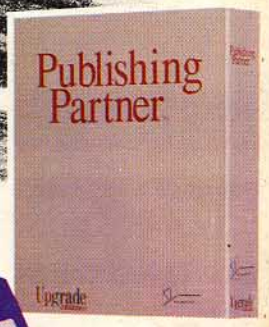
ST Wars. ▼

Graphistes,* vous avez choisi la machine de pointe ! Réaffirmez votre "coup de patte". Soyez à la pointe de l'ATARI ART !
Illustration digitalisée et dessinée par Dominique SABLONS - Maquette SIMARD & FERRÉ
Chez tous les bons revendeurs. Liste sur demande à :
C.I.C.I.
95, rue la Boétie
75008 PARIS
Tél. : (1) 45 80 96 61
*toutes catégories !
Digitaliseurs :
REALTIZER
1 730 F ttc
PRO 87
2 950 F ttc
TABLETTE GRAPHIQUE CRP
4 650 F ttc

TOUJOURS PLUS VITE

Publishing Partner™





PLUS OPERATIONNEL

Pour passer directement de la conception (notices commerciales, rapports, journaux d'entreprise, etc.) à l'édition sur imprimante laser.

PLUS PERFORMANT

La synthèse parfaite d'un logiciel de traitement de textes, d'un logiciel graphique et d'un logiciel de mise en page.

PLUS SIMPLE

Publishing Partner, le logiciel version française, l'accès immédiat à toutes vos mises en page.

Publishing Partner, le logiciel de Publication Assistée par Ordinateur sur Atari ST.

© 1987 version française fabriquée sous licence de Soft Logik Corp. par Upgrade Editions.

Upgrade EDITIONS

LES LOGICIELS AU QUOTIDIEN

STUDIO CLIMAT